Tot.421

《怪物猎人 世界》、《漫威英雄对Capcom 无限》独家专访

游戏机实用技术

VGTime

176页 E3 特刊

E3 2017
深度报道
十大最佳
出展游戏
发布会•展台SHOW•现场试玩
洛城游记
120页
超大篇幅

攻略透解
神臂斗士

特别企划
今年暑假就玩它！
编辑非常荐之2017年暑假版
缤纷六月俏佳人
游戏世界的新娘们

ULTRA CONSOLE GAME

2017.7A
定价：RMB 22.00
ISSN 1008-0600
13>





附赠
怪物猎人 世界 精美海报
铁拳 7 收藏卡

TV GAME半月刊
2017.7A



总第421期

COVER STAFF
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017年7月1日
定　　价：人民币22.00元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS

E3 2017 七大“最”

开局一人一个包 一条狗 孤身闯L.A! 并没有



P133 神臂斗士

游见识
PREVIEW & REVIEW



P142 杀戮空间2

游技术
NOW PLAYING

西方谚语有云 三月的狮子 六月的新娘



P150 缤纷六月俏佳人——游戏世界的新娘们

游深度
CULTURES OF GAMER



P162

没想到你们居然是这样的游戏编辑!

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

E3报道文字部分的游戏索引
请参见下一页。



这期重点都在 E3！索尼、微软、任天堂及第三方 E3 展前发布会亮点汇总

除了亮点也有遗憾，《最上游 56 期——E3 2017 的十大遗憾》



420视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游56期
E3 2017的十大遗憾

索尼、微软、任天堂以及第三方
E3展前发布会精彩瞬间

尼尔 自动人形
邪道秘技教学“穿图篇”

新作影像集锦

怪物猎人 世界
超级马里奥 奥德赛
战神
蜘蛛侠
圣歌
邪恶深处 2
COD 二战
超越善恶 2
刺客信条 起源
德军总部 II 新巨人

电影前线

银魂
JOJO 的奇妙冒险

ENDING SONG

《DJMAX 致敬》
新曲“Only For You”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ NS
① 神臂斗士 ② Nintendo
⑤ ARMS ③ 格斗 日版 ⑥
2017 年 6 月 16 日 ⑦ | 本地⑧2人，局域网 2～4人，在线 2～4人 | 无对应周边 ⑨
售价为 6264 日元 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________

又到一年 E3，又到了被种种精彩震撼的时刻，自然又到了我们为大家总结和呈现本次游戏盛会的时候。从内容上综合考虑，最后我们使用了《E3 2017 七大“最”》这个看似有点搞怪的标题，实际上想要表达的，自然是本次 E3 报导七个最让我们印象深刻的部分，有的非常好理解，例如“E3 之傲”指的是十个被我们认为是本次 E3 展出中最优秀的游戏，而“E3 之见”则是我们对本次 E3 一些最吸引人的话题给出的见解，当然还有“E3 之游”，由最会原谅其他人的稀饭我带来的节操爆炸的游记，绝对不含任何黄暴成分。

好了，闲话不多说，让我们来列数一下本届 E3 的“最”吧！

文：稀饭

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

2017 E3 七大 最

CONTENTS

INDEX

十大最佳出展游戏
怪物猎人 世界

怪物猎人 世界		Capcom	PS4 XOne
モンスタ - ハンタ - ワ - ルド		动作	日版
2018 年初	人数未定	对应周边未定	
售价未定			

文 水无月 美编 NINA

相信每位“《怪物猎人》系列”的粉丝都和我一样，在E3索尼发布会上看到《怪物猎人 世界》的标题出现时，难以抑制内心的激动吧。作为多年之后重归主机平台的单机系列续作，《怪物猎人 世界》以高清画面表现，无缝衔接的大地图，大量全新要素的加入引得了玩家们的一致好评，成为本届E3展上最受关注的作品之一，在编辑部众编的E3最佳游戏评选中也以16票名列第一。下面就让我们一起来看看，相比系列往作，《怪物猎人 世界》有着哪些让人耳目一新的变化吧。



放眼望去，映入眼帘的是一片广阔无垠，有着全新生态与自然环境的新大陆，在这片大陆上驰骋纵横的飞禽走兽之中，既有我们无比熟悉的“老朋友”，也有着第一次遇见的陌生生物。身为“新大陆调查团”的一员，尽管我和我的同伴们都自诩为身经百战的老猎人，但眼前的景象还是让我们心潮澎湃、热血沸腾。在这片未知疆域中，我们不仅要依靠自己身上的装备和工具，更要充分利用各种各样的动物、植物、地形——这片自然环境中的每一个要素来和潜伏在大陆上的种种危机进行对抗。

欢迎来到“怪物猎人”的新“世界”！！！



▲本作的猎人调查团徽章。

“《怪物猎人 世界》”标题的意义？



《怪物猎人 世界》公布后在玩家群体中引起了巨大反响 ,关于本作是否是“《怪物猎人》系列”正统续作这点众说纷纭。不过根据本作导演藤冈要的说法，本作并非“《怪物猎人》系列”的外传或者旁支作品，由 Capcom 日本的主力开发团队制作。本作开发引擎基于 Capcom 的 MT Framework 技术，主机版确定会是稳定的 30 帧，支持 4K 和 HDR。由于本作是一款主要面向欧美新玩家群体的作品，如果使用“5”这个正统数字标题的话容易让新玩家产生隔阂感，为了让新玩家更易于接受，用了“世界”这个副标题而非正统数字标题的“5”，但制作组的各位成员都是抱着将本作作为系列正统续作的态度来进行开发的。同时“世界”这个副标题也包含着“将‘怪物猎人’的世界，用当今的最新技术进行再现”的理念。另外虽然本作目前公布登陆的平台包括 PS4、XOne 和 PC，但本作在亚洲将由 PS4 版独占，而 XOne 版和 PC 版将只会推出欧美版。

八大要素的进化一举公开！

全新的无缝地图

本作的地图场景设计与历代作品都有着很大不同，以往作品中地图的结构是分区域制的，猎人们在不同区域之间移动需要读盘，而本作中整张地图中的全部区域之间都能实现无缝衔接和移动。同时，每张地图的面积也比以往作品更大，制作组透露的是《怪物猎人 世界》中的地图大小会是往作的 2.5 倍左右。当然地图扩大会对玩家的移动造成不便，因此《怪物猎人 世界》中也在地图上设置了不少中转点（即地图上的营地），猎人们可以以某些方式实现营地之间的快速移动。另外虽然宣传影像中有猎人游泳的场景，不过官方已经确认本作并不需要猎人像《怪物猎人 Tri》那样进入水下狩猎怪物，因此不擅长 3 代水战的玩家可以放心了。



▶在广阔的狩猎天地中大展身手吧

取代了染色球的“引导虫”

在以往的《怪物猎人》作品中，玩家遭遇大型怪物必做的一件事就是往怪物身上扔染色球（ペイントボ－ル）进行标记，使小地图上能显示其行动踪迹。而本作中则以“引导虫”这一要素取代了染色球。由于本作地图变大加上区域无缝衔接的设计，有一个“向导”来引导猎人来追踪怪物而不至于迷路也是非常必要的。下图中类似于荧光虫一样的虫群就是“引导虫”，“引导虫”可以利用在地图上发现的怪物痕迹来引导猎人寻找怪物，发现的痕迹越多，对怪物的发现度也就越高，当“引导虫”充分调查过怪物的痕迹后，就能带着猎人来到怪物的藏身之处。而与怪物接触之后 即使怪物逃走“导虫”也可以继续通过怪物留下的痕迹进行追踪。



▶引导虫是猎人们狩猎的重要帮手。

营地的功能大幅强化

在以往的《怪物猎人》作品中，营地只有着获得补给品，交纳各种兑换品，睡觉回复并解除异常状态的作用。猎人们需要在集会所和自室中更换好合适的装备后才能接受任务开始狩猎。因此在玩家进入任务后发现不慎穿错了装备或是拿错了武器，不得不选择放弃任务的事情也是时常发生。而本作中，猎人们即使进入任务，在起始营地处也能更换装备了，无论是带错了装备，还是任务过程中突然出现了乱入的凶猛怪物，猎人们都无需慌张，从容地返回起始营地，做好准备再来挑战吧。之前说到本作地图中不止一个营地，营地也担负着地图上传送点的职责。同时营地中也有 NPC 会提供给玩家一些情报，同时官方影像中还有一个有趣的细节，即 NPC 的配音是日语配音，而不再是以往的“モンハン语（怪猎语）”（“《怪物猎人》系列”中独创的语言配音）了。



▲营地里这个小姑娘不会再说玩家都听不懂的“怪猎语”了。

充分利用各种环境要素进行狩猎

在这片全新的大陆上，猎人们能够依靠的不仅仅是手中的武器，还有这片自然环境中的每一个要素，例如利用草丛进行伪装避开怪物的视线，投掷小石子吸引怪物的注意力，利用水流让怪物失去平衡，引诱怪物撞击岩石对其造成伤害，利用地形的高低差来回避怪物的攻击，甚至还可以利用一些可以散布毒粉或者麻痹粉的小动物或者植物来帮助狩猎等等，猎人必须充分利用自然环境提供的一切，玩家体验到的狩猎乐趣也是迄今从未有过的。



▲作为系列传统的烤肉要素依然健在。



▲即使是凶猛的怪物，在湍急的水流中也会身不由己地被冲走。



►自然场景中的藤蔓可以用作陷阱来困住怪物。

可以显示攻击怪物时的伤害数字了

熟悉“《怪物猎人》系列”的老玩家们都知道，“《怪物猎人》系列”的怪物的血量是不会显示在界面上的，而攻击怪物时的伤害大小，则依靠攻击到怪物身上时的出血效果来判断。而在《怪物猎人 世界》中，为了进一步方便新玩家的上手，猎人在攻击怪物时对怪物造成的伤害将会以数字形式来进行显示，这样一来即便是第一次接触“《怪物猎人》系列”的玩家也可以很清楚地知道攻击怪物的哪个部位是最有效的，不过怪物本身的总血量依然是不会显示的。伤害以数字显示的设计有可能会让一些老玩家不太适应，不过游戏设置里也提供了关闭伤害数字显示的选项。



▲利用装具和地形进行伪装也是很重要的技巧。

取消使用回复道具的硬直

猎人在使用回复药（或是其他可食用物品）时会产生了一个不小的硬直，同时还伴随着一个滑稽的伸腰动作——这已经成为“《怪物猎人》系列”的标志性要素之一。因此“我能吃下这一口药（随后被怪物一拳送回营地）”也成为了“《怪物猎人》系列”中著名错觉之一。而本作终于对这一让人又爱又恨的设置进行了修改，使用回复道具时可以边步行边使用，硬直极小，且使用过程中还可以随时取消，将使用道具这一行动对玩家战斗动作的影响减少到了最低——妈妈再也不用担心我吃药时被怪物一爪拍飞了。另外在地图上进行采集的硬直也大幅减少了，基本上只会有一个往口袋里塞东西的动作。除此之外，一部分操作也做了优化，如道具栏的切换变成了圆环状，玩家切换各种道具更加方便了。

新增的狩猎辅助工具

本作中猎人除了自己的武器之外还有一件被称为“钩绳”（スリンガ-）的道具，在收刀状态时使用 L2 瞄准、R2 发射。这件道具可以像很多电影作品中那样将自己快速带往高处的场所。同时以往一些传统的辅助狩猎用道具的功能也被整合在了钩索中，如击打地面来发出声响，把怪物引诱到特定地点，或者是击打各种悬挂的场景元素，让它们落到地面上产生相应的效果，最后自然还有像“人猿泰山”那样用于进行摆荡移动，不过其实能够摆荡的地点是特定的，玩家并非可以在地图上随意摆荡。同时在传统的防具之外，猎人还能使用一些被称为“特殊装具”的物品，如 E3 展上宣传影像中出现的可以让怪物无法发现自己的“伪装蓑衣”等等，不过使用后是有冷却时间的。



▲在危急关头利用钩绳前往高处避险吧。



◀在两大猛兽自相残杀时抓紧机会放个信号弹。

焕然一新的在线游戏模式

相信每一个“《怪物猎人》系列”玩家都有着网络不好，好不容易凑齐 4 人队结果一进任务就刷刷掉线的经历。本作在线模式的游戏人数和以往作品相同，依然为最大 4 人，同样也是在集会房间中组队接任务出发的模式，不过本作最大的变化在于即便是在任务进行过程中其他玩家也可以参与到其中，这就是本作新要素之一的“救援信号”。在 E3 展上官方影像的最后，就是一个处于危机之中的猎人向天空上射出一发信号弹，其他 3 名猎人以小型翼蛇龙为交通工具飞来的镜头。各位在任务遇到危机时也记得召唤同伴来帮忙吧。在线模式下玩家间可以通过打字和语音两种方式来进行交流。另外本作 PS4 版联机同样需要加入 PlayStation Plus 服务。



◀用翼蛇龙为交通工具的同伴们纷纷赶来。

三味线、水无月、昴星团、北山杉、果汁、余烬、秋沙雨、六等星、宇宙人、哪尼、马修、古林、稀饭、乌冬、纱迦、八重樱 **共同推荐**

我们的选择 OUR CHOICE



乌冬

《MH》终于也迎来了开放地图时代，而且从演示视频中可以看到地图上的要素非常丰富，真的有置身于“世界”的感觉，光是探索区域和怪物生态都让人充满期待。武器的改变也令人眼前一亮，可以在任务中切换武器，还有 14 种武器都追加了新动作，特别是可以“突突突”的弩炮，发售后一定要玩玩看。



宇宙人

继去年的《生化危机 7》之后，这次老卡的保密工作再一次让我震惊了。而且是在 E3 发布会这种最意想不到的舞台上带来了惊喜。即使不说画面的提升，不再分区的场地，更加丰富的环境互动，更加丰富的动作，当初《MH4》首次亮相时展现出来的概念，到了这一作才得到真正意义上的实现。



稀饭

革新总是需要一些勇气的，但走出自己的舒适区，需要的不只是勇气，还有冒险精神。《怪物猎人 世界》在我看来就是一款冒险之作，敢于在新的用户市场开拓，更敢于去努力迎合不同的审美和游戏口味，光冲着这一点，它就能够让我甘心给予最大的支持，买买买！

在新大陆等待着猎人们的怪物

每一部“《怪物猎人》”新作中，有哪些新怪物的出场可以说是玩家们最关心的问题之一，本作的舞台既然来到了全新的大陆，在崭新的生态环境下，也有不少让玩家们耳目一新的新怪出场。同时本作对于“怪物之间的捕食和争斗”这一要素的表现进行了大幅度强化，贼龙生吞草食龙、火龙大战蛮颚龙的场景都非常精彩。在实际的狩猎中，想要顺利打倒目标，灵活利用不同怪物之间的敌对状态也是重要技巧之一哦。

▼即便是在新大陆，大家熟悉的草食龙依然随处可见。



贼龙
ドスジャグラス

怪如其名，是作为小型怪物的小贼龙（ジャグラス）族群的首领，食欲旺盛，捕食其他的生物之后，会变得更加强大。在官方公布的影像中，有着贼龙一口将草食龙生吞活咽的镜头。在本作中应该是类似于以往作品中速龙王一类的定位，作为猎人们早期遭遇的BOSS级怪物出现。



▲贼龙生吞草食龙的一幕做的非常细致。

火龙
リオレウス

系列老猎人们都已经熟悉无比，每作都必定登场，在“《怪物猎人》系列”中作为招牌一样的存在。本作中依靠机能更强的平台，对于火龙建模材质效果的表现也比以往作品更加出色。



■火龙大战蛮颚龙的场景也是官方宣传影像中的亮点。

蛮颚龙
アンジャナフ

从体型特征来看是典型的兽龙种，根据制作人员描述是因近来对古代恐龙长羽毛学说产生的灵感而设计出来的怪物。性格凶暴，非常好战，对干扰其捕食的其他生物会毫不犹豫地发动攻击。鼻子部分异常发达，一旦进入到愤怒状态后会固执地追杀猎人。



▲性格极为凶暴的蛮颚龙，看来会是在前期碰到的棘手敌人。



▲蛮颚龙在愤怒时，鼻部和后背都会发生形态变化。

全新场景“古代树之森”

“古代树之森”是目前官方公开的第一张地图，这是一片生长着许多参天大树，孕育着无数生命的大地。在官方宣传影像中，猎人就是在这里踏上探索新大陆的征途，并且目睹了贼龙捕食并与蛮颚龙死斗，最后与老朋友火龙邂逅。除了“古代树之森”外，游戏还会有数张尚未公开的其他不同风格地图，不过这些地图需要随着剧情逐步推进而解锁了，同时制作人还透露，本次《怪物猎人 世界》将会有一张风格极为独特，从未在以往作品中出现过的地图，究竟会是什么呢？我们拭目以待。





武器操作的强化

官方已经确认作为系列传统的 14 种武器依然会在本作中全部出场，而不少武器的招式和操作相比以往作品都有了不少改变，不过目前官方并没有关于武器招式强化的详细情报公开，因此我们也只能通过视频演示来进行观察分析，如大剑可以在很多场合当中使用蓄力斩，包括跳跃蓄力斩、悬挂蓄力斩，甚至在骑乘怪物时直接站在其背上都可以发动蓄力斩。而重弩的攻击方式则会因装备的弹药不同而改变，如彻甲榴弹并非是我们习惯的直线发射，而是变成了像榴弹一样的抛物线，而另外一种弹药的射击方式则变成了如同加特林机枪一般的扫射，还是枪口朝向在射击时甚至可以随着玩家移动方向调整，和以前的重弩射击体验比起来相差巨大，甚至有种瞬间游戏变成了 TPS 的错觉。同时骑乘怪物时的操作基本上和之前类似，依然分为攻击阶段和忍耐阶段（在怪物吼叫或者乱动时抓紧怪物防止被抛下）。变化的地方在于可以使用特殊攻击（比如蓄力斩），或是用摇杆来移动方向，爬到不同的位置等等。由于本作是全新系统的作品，因此不会继承《怪物猎人 ×》之后的狩技、狩猎风格系统。


▲重弩的“加特林机枪”模式让许多玩家大呼过瘾。


▲骑乘之后的动作变化也丰富了不少。

《怪物猎人 世界》制作人专访



◀采访对象：《怪物猎人 世界》开发指导及艺术指导 藤冈要（左）、《怪物猎人 世界》制作人 辻本良三（右）

Q1：“《怪物猎人》系列”已经在掌机上持续推出了很长一段时间，为什么突然会打算把系列的新作带回到主机上面？

辻本良三（下文以“辻本”简称）：主要还是为了回应玩家们的期待，大家都从各种途径上跟我们反映了对于让系列新作登陆主机，以获得更好的画面表现和更强的游戏体验，《怪物猎人 世界》就是因此而诞生。

Q2：目前《怪物猎人 世界》的美版已经公布将会登陆PS4和XOne平台，也会在随后登陆PC平台，那么请问本作是否有打算登陆NS平台？

辻本：因为本作在开发之初就是以针对PS4、XOne和PC平台为目标开发，所以我们目前还暂时没有让本作登陆NS平台的计划。

Q3：从《怪物猎人 世界》的演示中看来，本作的地图已经取消了过往系列作品当中的换区要素，那么是不是意味着本作当中会加入开发世界的元素或是概念？

辻本：严格来说，《怪物猎人 世界》并不是一个开发世界游戏，我们的确根据机能的提升，取消了换区的设定，也给地图当中加入了一些流行的开放世界式设定，例如玩家可以通过快速移动回到营地当中，但游戏当中的地图仍然是以任务式狩猎为基础制作的，玩家推进剧情和进度的方式也仍然是通过接下任务，然后进入地图来狩猎的方式进行，所以这和一般意义上的开放世界还是存在着差别，倒是更接近于系列以往的任务制游戏方式。同时提一下，本作的地区会比系列以往的地图大2.5倍，对于喜欢探索的玩家来说，应该会更有吸引力。

Q4：目前我们已经从演示当中看到了两种武器登场，那么本作当中最终会登场的武器会有多少种？

辻本：本作会登场的武器是在过往系列作品当中登场的总共14种，不包括目前独属于“《怪物猎人 边境》系列”的穿龙棍。这些武器都会在招式和特性上有着新的改造和变化。

Q5：本作在角色移动手段上有了强化，但是我们想了解一下，除了使用“投绳”（Slinger/スリンガ-）和在场景高低差边缘落下外，本作是否有加入其它让猎人进行跳跃的方式？

藤冈要：目前来说本作当中还是没有加入让猎人进行直接跳跃的手段（武器招式除外），但是因为本作在场景的整体设计上增加了更多可以互动的环境和更明显的高低差，所以在实际游戏当中玩家能够进行跳跃以及发动跳跃攻击的机会也就相对变多了。

Q6：想要跟辻本先生确认一下，本作的美版会登陆PS4和XOne平台，那亚洲地区的版本是不是只会登陆PS4平台？

辻本：是的，本作的亚洲地区版本只会登陆PS4平台。

Q7：“《怪物猎人》系列”在中国地区有着许多许多的忠实玩家，所以我们很想要了解一下本作是否会推出中文版？

辻本：这一方面的确已经纳入了我们的考虑当中，在有确切的情报可以公布时，我们会第一时间告诉大家。

Q8：最后请辻本先生和中国的《怪物猎人》玩家们说句话吧。

辻本：各位玩家大家好，我是辻本良三，《怪物猎人 世界》目前正在全力开发当中，以求尽早和各位玩家们见面，请大家一如既往地对我们多多支持！

［采访人：稀饭］



十大最佳出展游戏
超级马里奥 奥德赛



虽然任天堂在本届 E3 中的“聚光灯”直面会时间不长，但依然带给了玩家们不少的惊喜，其中之一便是《超级马里奥 奥德赛》发售日的公布。本作将于今年 10 月 27 日与各位玩家正式见面。值得一提的是，本作的中文版将会同步推出。

“惊喜不断，伟大之旅”这便是本作的主题，就让我们一起来看看这款“《超级马里奥》系列”的最新作带给了我们怎样的惊喜吧！

文 余烬　美编 Juxi

超级马里奥 奥德赛		Nintendo	NS
Super Mario Odyssey		动作冒险	中文版
2017 年 10 月 27 日	游戏人数未定	无对应周边	
售价未定			

库巴要和碧奇公主结婚！？



和“《超级马里奥》系列”通常的开场一样，碧奇公主又被库巴抓走啦！但这次的库巴可是相当认真的，因为他决定要和碧奇公主结婚啦！这不，库巴还相当“友好的”向马里奥发出了邀请函，邀请马里奥来参加他盛大的婚礼。为了从库巴手中救出碧奇公主，顺便阻止库巴和碧奇公主的结婚仪式，马里奥再次踏上了他的冒险征程。





辗转于不同王国的世界巡回之旅

离开蘑菇王国，马里奥这次的冒险是以“某个地球”为主要舞台。神秘的古代遗址、繁华的大都市、森林中的工业建筑、地球上著名的景点，风格各异的冒险舞台将会在本作中被一一呈现。而帮助马里奥在各个冒险舞台辗转的交通工具，便是造型好似一顶大帽子的飞行船奥德赛号。

马里奥在本作中会辗转于不同的王国进行冒险，从而找到库巴救回公主。而马里奥要想前往下一个王国继续冒险 则需要收集名为“力量之月”的燃料，从而给飞行船奥德赛号提供能量。因此，本作推动主线剧情的方式便是在一个王国中收集到足够的“力量之月”，从而前往下一个王国。



▲“力量之月”分落在世界各处。



▲补充好燃料，前往下一个王国。

从目前官方放出的“某个地球”的世界地图来看，本作的舞台将会包括都市王国、沙漠王国、森林王国、帽子王国、瀑布王国、美食王国。当然，“《超级马里奥》系列”的传统便是拥有表里两个世界，相信本作能够前往的冒险舞台还有很多。

都市王国

这里拥有地球上最尖端最先进的不眠之街，而本作最初宣传片中的“新大金刚市”也位于这个国家之中。高耸入云的建筑以及不断往来的出租车，这个国家的人们充满了活力。这也是马里奥第一次来到大都市！

在制作人谈及这个国家的设计理念时，说到这个国家的服装和整体风格都是围绕着“宝琳”这位女性角色来设计的。宝琳曾经在《大金刚》中登过场，也是本作今年 E3 预告片中 BGM 的演唱者，同时她也是“新大金刚市”的市长。值得一说的是 马里奥这名角色最早是在任天堂的《大金刚》中出现的，在这个游戏中大金刚抢走了马里奥的女朋友，马里奥需要做的便是将他的女朋友抢回来，而这个被抢走的女朋友正是这位宝琳。所以说，别看马里奥在本作中疯狂给别人戴帽，谁给谁戴帽子还说不清呢！





■马里奥的前女友宝琳。

沙漠王国

这是一个沙漠和冰块并存的不可思议的国度。广阔的沙漠以及其中的石造遗址是这里的特征。那些巨大的石门是遗址的标志，而沙漠中结冰的绿洲更显示出了这个王国的神奇。

森林王国

这是一个布满了植物和机械建筑的世外桃源。鲜花的种植是这个王国的主要产业。在前来拜访时务必注意不要踩到身边的花圃哦！

▼缩成球在地面上滚动着前进，对马里奥来说小菜一碟。







■经典的2D横版过关玩法在本作中依然存在。

在箱庭中探索的马里奥

在本作之前，3D 版的“《超级马里奥》系列”共有六部作品 ：《超级马里奥 64》、《超级马里奥 阳光》、《超级马里奥银河》、《超级马里奥银河 2》、《超级马里奥 3D 大陆》、《超级马里奥 3D 世界》。制作人将这六部作品分为了单纯突破关卡的“单线闯关型 3D”，以及可以自由探索关卡的“箱庭探索 3D”，而被分类至后者的目前只有《超级马里奥 64》和《超级马里奥 阳光》这两部作品。《超级马里奥 64》是在 1996 年发售的作品，而《超级马里奥 阳光》则是在 2002 年发售。也就是说，系列最新作《超级马里奥 奥德赛》是阔别 15 年之久的“箱庭探索 3D”类《超级马里奥》作品。

不同于《塞尔达传说 荒野之息》这种在庞大的沙箱世界中一边移动一边探索而形成的乐趣，箱庭探索的《超级马里奥 奥德赛》着眼于眼前事物的有趣玩法。制作人在采访中也有表示，之所以将游戏设计成两三分钟便能发现乐趣的箱庭玩法，也有考虑到 NS 的便携特性。



既然是继承于《超级马里奥 64》和《超级马里奥 阳光》的箱庭探索玩法，那么曾经出现在前作中的一些动作也在本作中得到了继承。马里奥在本作中可以做出三段跳跃、远距离跳跃、后空翻、身体冲撞、爬树等一系列灵活的动作。此外，由于大都市的加入，马里奥甚至可以跳上街边的摩托车，驾驶着摩托车在场景中进行探索。

从本次 E3 期间的试玩来看，游戏中每个王国都有一个大型的箱庭场景，场景中除了拥有城镇外还有各种大大小小的挑战关卡。而作为奥德赛号燃料的“力量之月”便隐藏在城镇、野外或者各种挑战关卡中。玩家可以使用各种方法去获得城镇和野外里的“力量之月”，但挑战关卡中的“力量之月”则需要按照关卡的规则来通关获得。

在某些关卡的设计中，马里奥可以二维化并进入到墙壁之中，此时游戏将会便为变为传统的 2D 横版过关的玩法。不仅如此，游戏的 BGM 也因此变为了传统的 8-bit 版本。

帽子王国

重视传统和场面的帽子之国，能在这里看见帽子形状的塔楼。王国中城镇的建筑物极具设计感，并且黑白的街道也是其主要的特征。



瀑布王国

由大瀑布所构成的地上的最后秘境，不知道为什么，这里还有着远古生物的存在。本次 E3 宣传片一开始的恐龙，便是栖息于这个王国中的生物。



美食王国

充满着各式各样蔬果的国度，和写实的都市王国有着完全不同的风格。





不可思议的帽子

在本作中，马里奥的帽子其实是新角色“布比”。作为帽子的布比不仅可以被马里奥投掷出去，布比本身还有着不少神奇的能力。

马里奥可以通过丢掷帽子来对敌人进行攻击，另外也可以让丢出去的帽子在空中悬浮一段时间，从而作为脚踏板来进行使用。丢掷帽子这一动作可以使用按键来进行操作，但官方建议使用 Joy-Con 手柄来进行操作。Joy-Con 手柄可以对玩家的动作进行感应，从而让马里奥进行回旋丢帽，或者是改变帽子在丢掷出去后的拐弯方向，甚至还有上下丢掷这种操作。总之，Joy-Con 手柄能使得帽子的丢掷更加精确与灵活。

帽子布比最神奇的能力便是本次 E3 中所公布的“捕捉”了。将帽子丢掷到某些敌人或者物体的头上，马里奥的意识便会转移到目标中，从而附身于目标中并对他们进行操控。无论是酷栗宝还是史前生物恐龙，无论是空中的电线还是地面上的石像，只要被马里奥戴上了帽子，统统能被马里奥附身并操控。本作的不少关卡以及解谜都是围绕着这一能力在进行设计。

对于可捕捉和不可捕捉的东西的差别，制作人表示戴着帽子的敌人都是无法直接捕捉的。从试玩中可以看到，对于戴有帽子的敌人，需要先将其头上的帽子击落后才能进行捕捉，甚至某些 BOSS 都是要先将其帽子打落后才能对其造成攻击。制作人也表示，希望玩家在初次看见一个新的东西时，多去尝试能不能进行捕捉，有不少惊喜等待着各位玩家去发现。





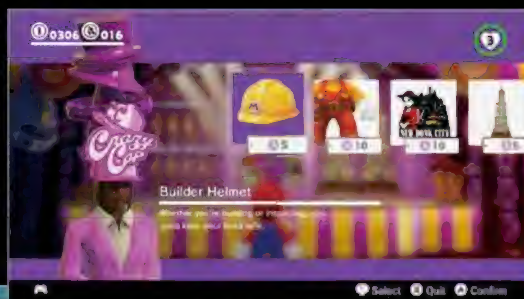




大叔也可以很时尚

在各大王国中都有名为“糖果帽”的道具店，马里奥可通过消耗紫币在这一商店中进行消费并购物。

本作总共提供了两种货币：金币和紫币。两种货币均可在场景和关卡中收集获得。金币可以在世界各处进行使用，而不同王国拥有不同形状的紫币，在对应王国购物时也只能使用对应的紫币。从目前的情报来看，每当角色死亡之后将会消耗 10 枚金币并返回检查点，而在“糖果帽”中进行购物时则只能使用对应王国的紫币。





“糖果帽”中除了有提供回复生命值的红心或者“力量之月”等外，也提供了符合所在王国风格的衣服和帽子。比如都市王国提供了西装、森林王国提供了探险家服、沙漠王国则提供了极具当地民族风格的雨披服等等。



这些服装除了能够改变马里奥的外形之外，某些特别的区域或迷宫也需要马里奥穿上特定的服装后才能进入。另外，当穿上独特服装的马里奥二维化进入墙壁中后，2D 马里奥的形象也会进行相应改变。通过奥德赛号房间中的衣柜，马里奥能对自身的服装进行搭配和改变。

双人游玩

马里奥和布比的大冒险



依托于 NS“分享玩”的特性，本作除了单人玩法外还提供了双人玩法。双人模式下，2P 所操作的角色便是那顶神奇的帽子布比。从目前的情报来看，2P 可以控制帽子丢掷的方向且可以悬浮在空中，而操作马里奥的 1P 此时只能够移动和跳跃，不能够主动地丢掷帽子。因此，在双人共同进行冒险时，需要有足够的默契才行。

对于 NS 的玩家来说，除了期待能本地双人游玩外，肯定还对本作的多人要素有所期待。而制作人在谈及到这个问题时说道：“这虽然还不能说……但既然是 NS 的话，说不定会有呢。”我们也只能期待本作在之后的相关情报吧。

婚礼主题的 amiibo 同时发售

本作的三款 amiibo 将和游戏同时发售，三款 amiibo 分别为马里奥、碧奇公主、库巴，三人均穿上了婚礼礼服。每款 amiibo 的售价均为 1200 日元。

使用 amiibo 能够在游戏中获得一些服装，并且也会为游戏增加一些辅助功能。



试玩报告

又一个入手 NS 的理由


稀饭

去年的任天堂展台是《塞尔达传说 荒野之息》独挑大梁，今年NS发售之后，任天堂的作品阵容丰富了不少，但是整个展台仍然是以一个作品为核心，那就是试玩台数量有几十个的《超级马里奥 奥德赛》。

这是一款在古典的游戏机制当中融入了一部分流行游戏理念的作品，可以说是最具备新世代任天堂特色的第一方游戏。现场试玩的关卡有两个，分别是沙漠和大都市。

稀饭我选择的是沙漠，因为原本我看了前几个人的试玩，感觉自己应该可以比较稳地在试玩限制的10分钟里打通的。然而事实证明，我太天真了……

《超级马里奥 奥德赛》并非是一个单纯为NS制作的3D平台动作游戏，它在维持高水准的平台动作要素的同时，进一步削弱了原本平台动作游戏里的关卡连续性。游戏在保持着一定关卡流程的情况下，给予了玩家很大的探索自由度，所以就算是同一个关卡，每一个人玩起来都是不一样的。

举个例子，在沙漠关卡的一开始，那个充满了墨西哥风情的村子里有的NPC头上是有代表支线任务的感叹号。而就算玩家不被这种看似过于RPG风格的元素吸引，大家也可以在流程当中找到属于自己的乐趣。例如我从来都是个不找齐场景中的秘密要素就没法安心推进流程的挖地三尺型玩家，平台动作这种类型原本限于其特点，并不是很难满足我这方面的追求，但是本作却是个例外。

《超级马里奥 奥德赛》的场景里有着很多秘密，例如一个闪光的箱子打破后会出现一个绿色的月亮，在场景的角落找到一个狮身人面像，和它对话并答对问题就可以让其身后的暗道打开，在里面获得大量金币和绿色的月亮，有的场景甚至需要玩家通过甩帽子附身在各种怪物身上，利用他们的能力来去解谜并获得收集品。

所以游戏的关卡不能被视为一个单独的平台关卡，而是一个带着沙箱要素的小型开放世界，玩家需要操纵马里奥一步步探索和解开场景当中的众多秘密。而这个过程里我们不但能够看到各种有趣的平台关卡设计——例如在任天堂树屋直播里被大家津津乐道的2D古典风格关卡段落，还有着同样功力十足的开放世界元素运用。

当然，除了这些概念性的东西，《超级马里奥 奥德赛》在单纯的游戏层面上也是有着非常不错的表现。稀饭我玩的是TV模式版的试玩，整体画面水准令人满意，维持着系列特有的丰富色彩和可爱的人物造型，场景贴图和美术风格虽然并不繁复，但也绝对算得上细致。

而在操作上，个人感觉非常自然顺畅，要说缺点的话就是现场使用的是双手持Joy-Con的操作方式，其中甩帽子是直接通过挥动右手Joy-Con来发动，还可以通过摆动Joy-Con来让帽子在飞行时进行一定范围的移动。但是鉴于右手Joy-Con还要兼顾右摇杆移动视角，一边甩动手柄一边用右摇杆操作多少让人觉得有点思维冲突，需要去习惯一下。



要说个人对于这款游戏的结论，那就是《塞尔达传说 荒野之息》和《超级马里奥 奥德赛》在同一年出现，是后者的不幸。它其实非常优秀，也对得起《马里奥》这个金字招牌，不过要和自家NS的首发护航大作比起来，《超级马里奥 奥德赛》身上的年度游戏气息还是淡了点。

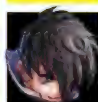
但如果你已经入手了NS，《超级马里奥 奥德赛》仍然是你们最不应该错过的杰作；如果你还没有入手NS，《超级马里奥 奥德赛》就是你在年末买这台新主机的最佳理由。



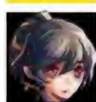
十大最佳出展游戏 超级马里奥 奥德赛

水无月、北山杉、苍穹、宇宙人、古林、稀饭、胜负师、乌冬、妙迦、八重樱 **共同推荐**

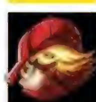
我们的选择 OUR CHOICE


三味线

这款新作最具魅力的地方除了那脑洞大开的帽子戏法外，同时还有风格迥异的各大精美场景，时髦值满点的摩登之城、热情奔放的沙漠都市、瀑布上挂起彩虹的石壁古地，仿佛马里奥走过之处，所见之物皆可联动，这种步步惊喜的体验绝对难得，相信这必然又是一款思维天马行空的优秀作品。


果汁

虽然个人对开放世界不是非常在意，但看到演示里出现的每个场景都充满乐趣。最初这款游戏刚公布的时候只觉得帽子是用于过关的一个小道具，没想到竟然是"本体"！考虑到以后关卡的多样性，相信帽子附身或是其他功能都能衍生出各种玩法。小编尤其期待都市关卡，不知道马里奥大叔和现代城市里的市民会有什么有趣的互动呢？


昴星团

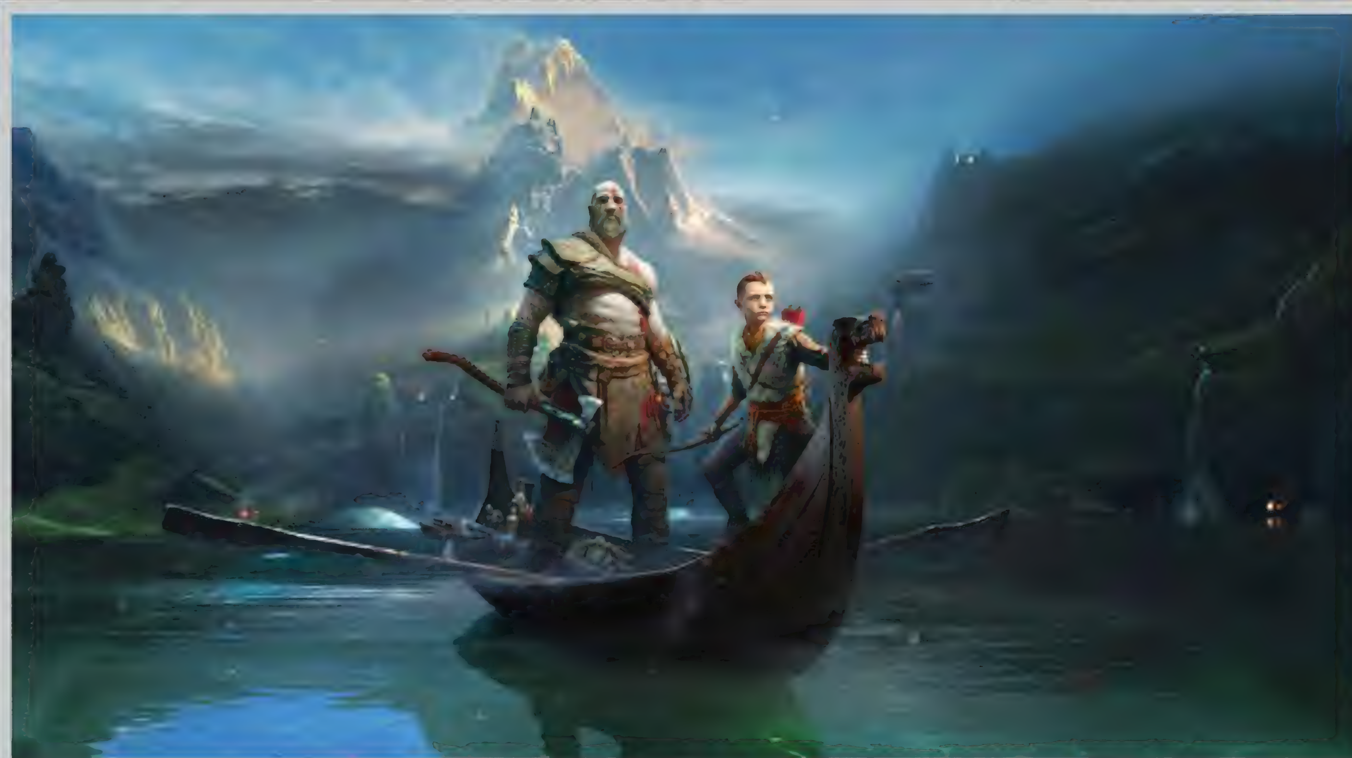
难得一见的《马里奥》开放世界题材作品，与周围画风不同的马里奥在各个场景和城市冒险就已足够有趣，熟悉的敌人也重登舞台，再加上有自主意识的帽子和附身这两点，就更加令人期待。不知道是否能操作其他角色，还有Joy-Con在本作中的其他作用也同样让人在意。

十大最佳出展游戏
战神

战神		SIE	PS4
GOD OF WAR		动作	美版
2018 年上半年	人数未定	对应周边未定	
售价为 59.99 美元			

可能很多人还对去年E3索尼发布会上打头阵、完全重启的《战神》记忆犹新。奎爷猝不及防的亮相令全场掌声雷动，而9分多钟的实机演示更让玩家对游戏的开发进度有所期待。今年索尼独占作品中挑大梁的老牌IP里，次世代《战神》算是拿出了实实在在的猛料，在发布会上带来了一段5分20秒的全新预告片。除了令人信服的画面水准，剧情和战斗部分也都有出彩的展示。当然，也有人会问："这还是我们熟悉的《战神》吗？"结合两届E3的情报，一起来看看新《战神》丰富的细节，或许能让您一扫心中的疑云。

文 胜负师　美编 NINA



寒冰神斧火力全开

新预告片第一个长镜头中就有一个对奎托斯背上背着的新武器"神斧"的特写，除了复杂的花纹，还可以看到镶嵌着的两颗蓝宝石，一颗为正方形，一颗为三角形。在 2016 年的第一段预告中，同样有斧子的特写，斧子上的插槽清晰可见，但并没有宝石，可能和处于初期剧情有关。不过这也说明了宝石系统在去年公布时就已经确立，只是当时很多人都没有注意罢了。

由于斧子有两面，可以推断插槽数量可能达到四个或以上，镶嵌宝石自然可以提升斧子的能力或属性，甚至自由组合技能搭配，有可逆性。这种武器成长和技能系统将有别于之前所有的《战神》作品。


■宝石系统可能大有文章。


■斧子发光时具有各种能力。


■虽然变成第三人称视角，战斗依然魄力十足。

另外，可能是涉及剧透，神斧目前还没有公布正式名字，但从斧子的功能和所处的北欧神话背景来看，新武器与雷神托尔关系密切。神斧带有冰冻属性，与使用者之间有感应，扔出后只要奎爷一伸手，斧子就会自动回到他手中，和雷神的锤子一个样。预告片的战斗部分对新武器的这些特性进行了完整展示，可近可远，可砍可投，投出后还可以暂时不收回，用拳头体术胖揍杂兵也是挺燃的。

斧子使出的魔法可撼动大地，也可发动冲击波逼退敌人。相较于之前作品中的主武器"链刃"，收放自如的斧子有着截然不同的打击感，但依然十分生猛，爽快度方面甚至更高一些。

道具装备纷纷亮相

除了主武器之外，多样化的辅助武器和道具也是《战神》游戏系统中不可或缺的一部分，与战斗或解谜环节不可分。在此次的新预告片中，最抢眼的辅助武器是一面圆盾。通过反复回放，可以发现这面盾牌平时是收折在奎爷左手的护腕当中的，需要时可分内外两层瞬间展开，整个过程不到一秒，非常酷炫。盾牌不仅可以抵御敌人的攻击，边缘部分还很锋利，可以连打带撞，并能与斧子同时使用，展现攻防一体的节奏。



■便携式的盾牌是此次《战神》武器新情报中的焦点之一。



■人头道具更新换代啦！

除此之外，奎爷的左侧腰间还别着一把匕首，预告片有一个这样的镜头：面对一群敌人，奎爷把匕首交给小男孩让他保护好自己，这把小刀应该是小男孩母亲留下来的，奎爷直接使用这把匕首的情况倒是没有看到。

另外左侧腰间还有一个带金色刺绣的褐色布袋，有单独的特写，应该是比较重要的道具。最有意思的是在与矮人对话的情节中，奎爷的右侧腰间别着一颗人头，不免让人联想起三代的“太阳神手电筒”。这次的这个掉了脑袋的倒霉蛋头上长犄角，右眼发着光，不知是北欧的哪位神话人物惨遭“弑神专业户”的毒手，而且预告片的大部分环节中都没有这颗人头，推测是游戏中期或后期才获得的装备。布袋和人头此次均未展示实际用途，算是留个了悬念。

谜之男孩阿特柔斯

奎爷带娃是新《战神》的一大话题，让人不免想到索尼这几年口碑最好的游戏《最后生还者》。不仅“爸爸去哪儿”一大一小的角色配置十分相似，甚至故事的讲述方式也在向《最后生还者》靠拢。

小男孩阿特柔斯的身分成谜，虽然身处北欧，但阿特柔斯这个名字依然属于希腊神话之中，所涉及的是一个父子兄弟之间相食相残、残忍黑暗的故事。编剧将这样一个懵懂的小男孩命名为阿特柔斯，不知有何深意。

仅凭目前加起来 15 分钟的视频内容，还无法拼凑出完整的剧情走向，但基本上可以判断，这是个奎爷因为某种使命需要带着小男孩一起完成一段“奥德赛”式的冒险旅程的故事。类似于艾莉和乔尔大叔之间的关系，阿特柔斯也不总是被保护的对象。从如何打猎到如何应对敌人，奎爷有意识地教会小男孩生存与战斗的技能与信念。而小阿特柔斯在战斗方面也具备一定的天赋，他使用的弓箭成了非常不错的辅助，经常可以牵制住敌人。

新预告片中有这样一幕令人印象深刻：阿特柔斯先是骑在一个敌人身上，干扰他的攻击，此时奎爷直接一套斧子连击砍向这个敌人，阿特柔斯心领神会灵巧地跳开，避开奎爷攻击的同时还在空中射出一箭，怪物直接被雷属性的箭定在了半空中，奎爷一个本垒打将其击飞并形成冲击波，整套连击一气呵成，两人的默契配合相当炸裂。

另外，在一些攀爬场景中，阿特柔斯是直接趴在奎爷肩上的，攀爬时如有敌人干扰，小男孩会果断拔出匕首刺向敌人要害，帮助奎爷清除干扰，不禁让人感叹——战神带出来的娃就是不一样。按照这个套路，相信一些需要小身材才能进入的解谜场景，或许能直接操作阿特柔斯。小男孩不仅是剧情的关键，相伴奎爷左右的他也是系统玩法中的重要一环，他在游戏中的表现真的可以好好期待。



■这是新《战神》的父亲节官方海报。

个性角色逐一登场

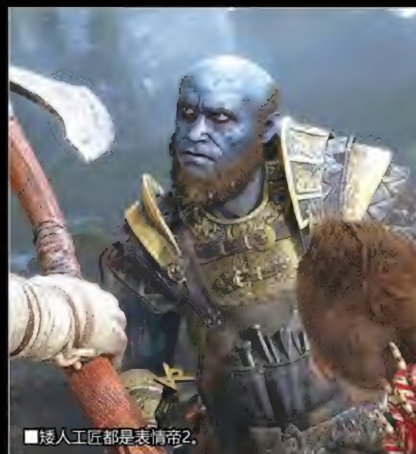
新预告片的一开始，奎爷便将神斧扔向大海，为的是引出世界巨蛇耶梦加得。世界巨蛇在新《战神》第一段演示中其实有出现过，在视频结尾处有一个大远景，可以看到白色长有鳞片的巨大生物在画面中央位置蠕动，不细看的话挺容易错过的。而此次巨蛇终于露出了真容，没有问"你掉的是金斧子还是银斧子"，而是直接把神斧还给了奎爷。看他"友善的眼神，真诚的微笑"，有一种丑萌丑萌的独特气质。更有意思的是，按以往的经验，这种会被奎爷 QTE 一套带走的巨大生物这次却很识趣地主动示好，说是要给奎爷和阿特柔斯提供帮助。此处有一个细节，巨蛇说的北欧神族语言奎爷是听不懂的，但是小男孩却能翻译，其身分上的迷雾又多了一层。

在北欧神话中，巨蛇耶梦加得、魔狼芬里尔、死神海拉都是洛基的孩子，代表着邪恶的力量。新预告中魔狼还露了一小脸，只有一秒的镜头，海拉则没有亮相。不过其中有一个神秘男子的声音，说着"我还以为你们的种族比我们更聪明更优秀"之类嘲讽的话，从画面配合上感觉像是芬里尔说的，但也有人认为，从语气上判断很像是洛基的挑衅。

在官方字幕版预告片中，会在台词前加上说话人的名字，以方便听力障碍人士。嘲讽者只有 MAN 这个称呼，所以无法得知到底是谁，另一个无法确认身分的新角色是手臂上有网格状刺青、背着一把宝剑的女战士，名字写的是 WOMAN，但可以肯定她是友军。她不仅对奎爷有"这里的神对异乡人并不友好"之类善意的忠告，似乎也了解小男孩的身分与使命，应该会是个戏份不少的角色。


■世界巨蛇是邪神洛基之子，游戏里居然是个二五仔。


■矮人工匠都是表情帝1。


■矮人工匠都是表情帝2。

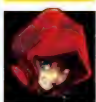

■女子的装束十分特别，身上的刺青也可能是某种伤痕。

通过官方字幕可以了解到身分的配角倒是有一个，就是那个"表情包"矮人，他名叫辛德里，在北欧神话中是一位能工巧匠，曾打造出托尔手中的神兵利器"雷神之锤妙尔尼尔"。辛德里在看到奎爷手中来去自如的神斧时，表情异常惊讶，他肯定知道其中的秘密。后面又出现了一个蓝色皮肤的光头矮人，和辛德里显然不是同一个人，他给了奎爷一根铁棍状的道具，前端有特殊的图案，有点像某种钥匙。此人很可能是另一位矮人工匠杜华林，他为奥丁打造了"永恒之枪冈格尼尔"。

即然是以北欧神话为背景，大家耳熟能详的奥丁、托尔、洛基、弗雷等诸神肯定是绕不过的，但预告片中只有托尔的锤子矗立在冰原一具巨人的尸体旁边；在召唤出世界巨蛇时，画面的左上方可以看到雷神的巨大雕像。除此之外，北欧诸神在游戏中都还没有以正式形象登场，那么问题来了：有几个会被奎爷手撕呢？是时候赌五毛了！

三昧线、水无月、昴星团、北山杉、果汁、余烬、秋沙雨、六等星、宇宙人、哪尼、马修、胜负师、乌冬 **共同推荐**

我们的选择 OUR CHOICE


宇宙人

不知不觉上一部正统《战神》已经是快 8 年前的游戏了，其实经历了三作，再加上无数后辈的模仿，《战神》原有那种模式已经很难再给我带来震撼。但本作去年首次公开了之后，我还是非常期待的。显然制作组也在寻找着革新之路，除了战斗大场面，也更重视剧情的叙述。相信新《战神》也会给我带来新感动。


六等星

前作销量的下滑表明了玩家对"《战神》系列"已经有些审美疲劳，固定的视角在本世代也显得格格不入。全面的重启，不仅翻开了新篇章，同时也表明圣莫妮卡意识到了《战神》需要重生。在稳妥地解决视角问题后，我个人对于《战神》的其他方面并不太担心。当其问世之时必将如同当年一样，惊艳四方。


果汁

对新《战神》这次 E3 预告片的长度和信息量比较满意！即使视角发生转变，画面依然震撼、打斗依然爽快。预告片中对剧情部分有着重展示，加上"儿子"的设定，可以推断这次的新《战神》会更加注重剧情演出。其实以前的《战神》已经有一个不错的故事，如果这次能再往细里讲，也将是一个不错的进化。

杂七杂八几点猜想


■老爸老爸，我们去哪里呀？有你在就天不怕地不怕！

1.奎托斯和阿特柔斯是父子吗？

之前玩家间普遍认为，阿特柔斯是奎爷的儿子。不过从现有情报中仔细分析，阿特柔斯多半和奎爷没有血缘关系。为什么这么说？有一个细节不知大家注意到没有，在两人的对话中，阿特柔斯从没叫过 DAD，反而是拘谨地称奎爷为 SIR；而奎爷也都是叫他 BOY 而非 SON。

可能是因为奎爷误杀妻女的特殊经历，这种半大点儿的孩子成了他的软肋，三代中他对潘多拉的极力保护也是出于这个原因。新预告片中神秘女子说的那句："你曾是谁并不重要……他需要一个父亲。"也验证了两人并不是亲父子，当然，这并不妨碍他俩建立起父子般的亲情。

2.这个奎托斯还是原来的奎托斯吗？


■爷当年在希腊可谓叱咤风云，人送绰号"斯巴达幽灵"。

这一作的名字就叫《战神》，不是四代，没有副标题，奎爷的形象变化很大，比之前至少老了十岁的感觉，所处的背景也脱离了希腊神话。"这个奎爷只是借用形象和名字，是平行世界的战神"的观点好像也说得通。

三代最后，把希望洒向人间的奎托斯虽然生死未卜，但凤凰图案预示着奎爷会以某种形式重生。尽管还不知道奎爷是怎么重生并来到北欧的，但第二个预告片在神秘男子发出嘲讽时，奎爷身处一个宝物库，里面有一件陶器，上面画着的竟然是手持链刃的奎托斯，基本可以证实这个奎爷就是原来那个毁灭奥林匹斯的战神。而且感觉本作和前作的故事之间相差的年份可能不止十年，毕竟奎爷是半神之躯，什么事情都有可能发生，就看编剧大大的脑洞了。

3.怎么好像没有QTE了？

预告片中对战斗的展示还是比较完整的，除了在第一段演示中出现的杂兵和扛着石柱的巨人之外，还追加了数种形象狰狞的怪物，还有全副武装的骑士。他们中大多数带有火属性，流出的血也都是桔红色的岩浆（被一些玩家戏称为"橙汁"），看奎爷将他们完虐，嗯……还是原来的配方，还是原来的味道！不过总感觉缺了点儿什么，回过神来才发现怎么好像完全没有 QTE 的痕迹，这可是"《战神》系列"的招牌啊！

其实战斗中依然有火爆的终结技，各种手撕鬼子各种爽，但似乎都被设计成了脚本，而不需要根据提示来按键，但演出效果依然很棒。因为没有 BOSS 战的演示，所以到底原先的 QTE 演变成了何种方式还不得而知，不过从第一段视频打巨人的部分来看，系统可能变为《阿修罗之怒》那种 BOSS 无血槽的设定：只要不停殴打，把怒气槽加满，奎爷便可以发动斯巴达之怒，直接进入终结演出的阶段。这样的设计其实也挺带感。


■曾把QTE玩儿出花的《战神》真的放得下这个系统吗？


■还有一种可能：新《战神》在明年父亲节当天发售，完美！

4.什么时候可以玩到新《战神》？

预告片的最后，索尼公布了新《战神》的大概发售时间是 2018 年早期，但这个早期比较模棱两可。不公布具体发售日是因为索尼在这方面栽了不少跟头，新作经常性延期。玩家甚至是投资方都会对反复延期表示不满，所以这回索尼就不给自己挖坑了。

亚马逊等网站给的发售时间直接是"2018 年 12 月 31 日"这样的年内极限日期，能不能在明年上半年玩到新《战神》真的不好说。但考虑到《战神》这类 IP 的号召力和重要性，财年内（2018 年 3 月 31 日前）怎么也得卖一个这种量级的产品吧（《战神Ⅲ》就是 2010 年 3 月发售的），希望如此。

题外话，索尼称这次 E3 的预告片画面是在普通 PS4 上运行的效果，换句话说，在 PS4 Pro 上效果更加惊人。等了八年才有一个《战神》新作，要是多等几个月能有更完美的体验，等就等咯……

十大最佳出展游戏 蜘蛛侠

PS4

蜘蛛侠		SIE	
Spider-Man		动作冒险	美版
2018 年初	对应人数未定	对应周边未定	
售价未定			

“如果要问索尼展前发布会上最令人感到惊喜的游戏是哪个，那么《蜘蛛侠》一定是其中之一。这个由漫威牵头索尼，并交由《瑞奇与叮当》和《日暮城狂欢》的开发商Insomniac Games开发的超级英雄游戏比起以往的蜘蛛侠游戏都要更加宏大、新颖。本次的游戏剧情是一个全新的故事，同时在玩法上添加了许多新要素。本作计划于2018年初发售在PS4平台。”

文 北山杉 美编 雷普利



全新的故事

本作的剧情将会是一个在以往蜘蛛侠宇宙中没有出现过的完全原创的新剧情，从发布会公布的一段实机演示来看，我们的蜘蛛侠在一次任务中遇到了更大的挑战。根据之前Insomniac Games的创意总监Bryan Intihar的描述，本次蜘蛛侠来到地方是金并（Kingpin）所有的建筑工地，在之前的故事中金并已经被蜘蛛侠打败，但这次他的帮派又有了新的麻烦。蜘蛛侠在这里会碰上一个被称为Inner Demons的新帮派，在他们的猛烈进攻下成功控制了金并留在建筑工地的手下，在潜入工地的过程中，蜘蛛侠渐渐得知了成立Inner Demons的领头羊Mr.Negative的真实身分，一切的线索竟然指向著名的慈善家Martin Li！而所谓的Mr.Negative竟然来自他的第二人格！当真相终于大白时，危险也开始浮出了水面……







开放世界

作为被漫威寄予厚望的一部作品，本作迎来了开放世界，玩家能够在整个曼哈顿岛上自由行动，借助蛛丝到达任何想去的位置。当然，这个城市也不再是一成不变的状态，玩家需要在城市中来回穿梭解决那些潜在的危害，同时保护纽约市民不受到邪恶势力的伤害。



经验丰富的蜘蛛侠

不同于电影或者漫画的剧情，在本作中出场的彼得帕克已经当了整整 8 年的蜘蛛侠，如今已经 23 岁的他完全适应了这份守卫城市的工作，熟练地运用他的能力来拯救处在水火之中的纽约人民。在本作中，彼得帕克将不再迷茫，更加自如地在两种身分之间转换，游戏也会根据他的不同身分来对应制作相应的精彩内容。



玩法

本作在玩法上进行了全新的升级，在战斗中结合蛛网和空战，给予玩家更多自由发挥的空间。同时游戏还创新地添加进了许多新要素，极大的丰富了游戏战斗上的内容。



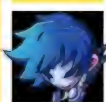
移动 作为蜘蛛侠系列的精髓，使用蛛网掠过城市上空已经是蜘蛛侠在人们心中的标志性动作之一了。而以往的蜘蛛侠游戏在这一点上做得并不能让人满意，本作将忠实还原这一动作，并给予玩家更自由的操作空间。除了将蛛网的落点制作成可自由附着在建筑物的任意位置以外，制作组还新增了一套跑酷动作，用来配合蛛网在任何平面上快速移动。

战斗 在战斗方面，本作在继承了传统的搏击和蛛网攻击两种模式外，还加入了许多新要素，这些要素的相互组合使整个战斗过程更像是一场玩家的即兴表演，符合新版本蜘蛛侠在搞笑方面的天分。在实机演示中，玩家们已经能够看到如借助周围环境、使用道具陷阱等方式来解决对手。同时，在战斗过程中还会出现类似蜘蛛感应的慢动作状态，可以辅助玩家进行闪避和攻击。另外本作在战斗的高潮部分依然存在 QTE 的设定，用来配合剧情演出。



三味线、易星团、北山杉、果汁、秋沙雨、宇宙人、哪尼、古林、稀饭、胜负师、乌冬 **共同推荐**

我们的选择 OUR CHOICE



哪尼

在看过最新的演示视频后，《蜘蛛侠》的新作成为了今年 E3 上我个人最为期待的游戏。无论是花哨灵巧的动作还是极具电影感觉的战斗体验和运镜，都完美地还原了蜘蛛侠该有的特点。如果实际体验真的能达到宣传影像的高度，那么我觉得本作极有可能超越“《蝙蝠侠》系列”，成为最出色的超级英雄改编游戏。



宇宙人

虽然原本最有可能成为压轴的《最后生还者 2》缺席，但是《蜘蛛侠》的表现完全对得起这次索尼发布会的压轴位置。演示中所展现出来的精美画面、流畅的战斗、开阔的舞台，还有常见的边打 BOSS 边拯救城市的震撼战斗场面，光是看游戏的过程就已经让人觉得在欣赏一部大片了，对于喜欢蜘蛛侠的玩家来说，有理由不期待吗？



三味线

就连我这不看《蜘蛛侠》的人都开始期待本作了，足以看出制作方的野心绝不仅仅是吸引原作粉丝，想必是倾注了大量心力来打造。从宣传影像上看，本作拥有非常惊艳的画面以及动作极其流畅的打斗，虽然剧情优劣尚不可知，但那几段堪比好莱坞电影的 QTE 操作镜头的确让人看得大呼过瘾。

十大最佳出展游戏 圣歌

文 稀饭　美编 雷普利

PS4　XOne

圣歌		EA	
Anthem		角色扮演	美版
2018 年	人数未定	对应周边未定	
售价未定			



在《质量效应3》发售后，Bioware并没有停下他们开发游戏作品的脚步，推出了备受好评的《龙之世纪 宗教审判》和多部《星球大战 旧共和国》资历片，还有在口碑上不幸遭遇滑铁卢的《质量效应 仙女座》。但恐怕很少有玩家会意识到，负责制作以谢帕德指挥官为主角的《质量效应》三部曲的Bioware核心开发部门埃德蒙顿工作室（BioWare Edmonton）并没有直接参与到上面任何一款作品的开发当中，他们从2012年开始策划，并经过了整整四年的开发，才终于在今年的E3上推出了由他们亲自开发的全新作品。

那就是《圣歌》，一款融合了末世和科幻元素，主打多人合作探索和战斗的角色扮演游戏，而且和类型相仿的作品《命运》一样，也有着长达十年的作品发展规划，我们甚至可以肯定地说，《圣歌》就是EA对已经逐渐闯出了自己名声的《命运》和其发行商Activision发出的挑战。不过在欣赏两款科幻角色扮演游戏接下来或许长达十年的大战之前，还是让我们先来看看《圣歌》有着哪些吸引人之处吧！

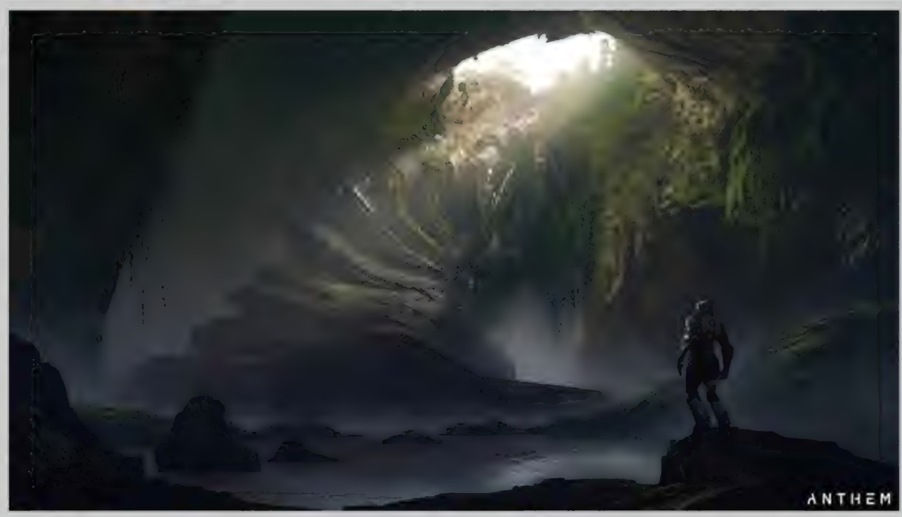
勇闯险境 VENTURE INTO DANGER

在《圣歌》的世界当中，人类不再是世界的主宰，他们一度繁荣，然而如今却不得不困居在城市的高墙之后，而在城市外，则是大片散布着人类文明遗骸的蛮荒丛林，这里有着掠食的野兽，和充满敌意的掠夺者，以及致命的能量风暴。

自由枪骑兵 FREELANCERS

尽管外部环境恶劣，但是人类当中总是有着勇敢的冒险者，能够克服恐惧，在残酷的外部世界当中进行探索和战斗。

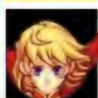
他们被称为“自由枪骑兵”——这并非是对“Freelancers”直白的字面翻译，因为这群混合了佣兵和探险者身分的战士们驾驶着“标枪机甲”（Javelin Exosuits），靠着这种让人想起钢铁侠的高科技载具/护甲，来执行各种危机重重的任务。



▲高科技的造物却已经被大自然的生命痕迹重新覆盖，《圣歌》里的末世让人想起了年初刚刚发售的《地平线 零之曙光》。

水无月、乌冬、宇宙人、哪尼、稀饭 共同推荐

我们的选择 OUR CHOICE



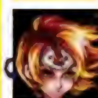
纱迦

《圣歌》最吸引人的地方，当然是登峰造极级别的画面以及看上去探索性极强的开放世界玩法。这两点其实都不能算是十分稀罕的东西，但能将两者结合起来，就只有《横行霸道V》等少数游戏了。如果再限定角色扮演玩法，那可能就只剩下《圣歌》自己了。期待开着机甲自由飞行探索的那一天早日到来！



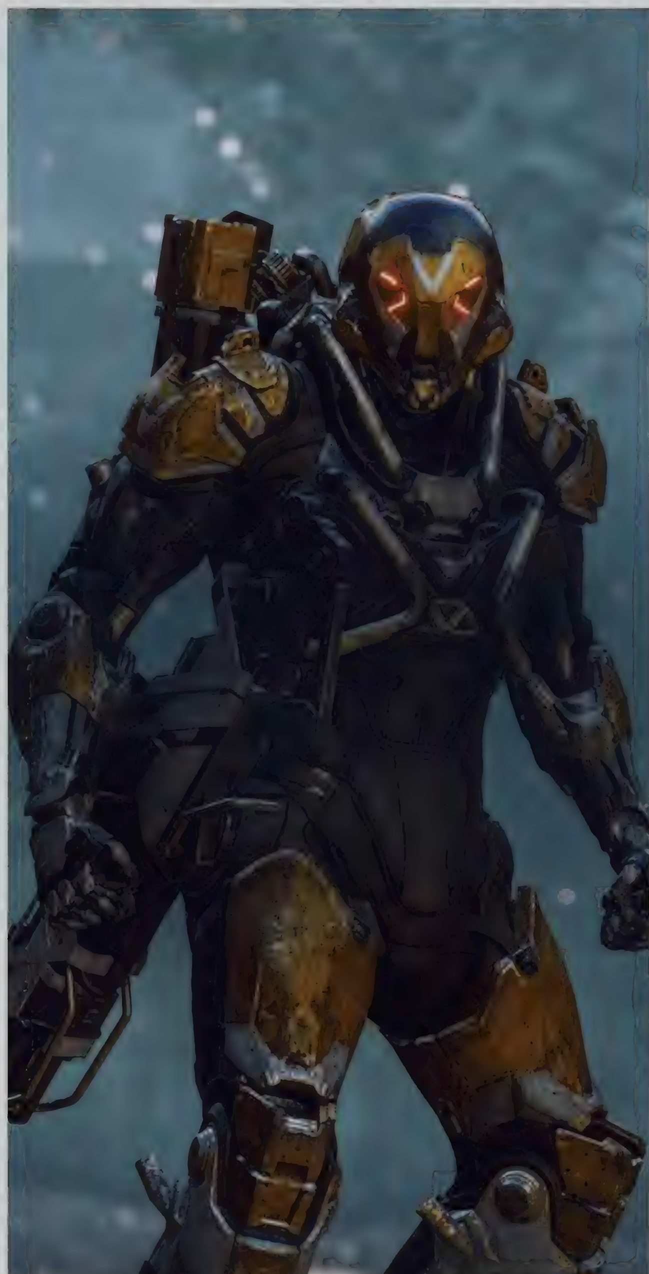
果汁

自定义机甲、广阔的场景、与朋友一同打本刷装备，相信《圣歌》所展示出来的要素能让科幻与联机爱好者都激动不已。穿着自己喜爱的机甲畅游世界，有朋友上线的话就一起打个本，偶尔还能碰到惊人的突发事件，这种游戏体验是非常理想的。但是成品能否达到预告片那样的质量，只能等到2018年揭晓。



余烬

作为今年E3上公布的为数不多的重量级新IP作品，《圣歌》最吸引我的地方不仅仅在于能穿上机械装甲进行战斗的设定，更重要的是《质量效应》和《质量效应2》的首席编剧Drew Karpyshyn将会参与到《圣歌》的创作之中。这意味着本作的剧情也许不会太差，至少不会出现《质量效应3》这种的结局了吧？





◀ 本作首段演示内容中主角的机甲，可以清晰看到背上挂载的追踪导弹发射器。

标枪机甲有着多种型号，不同型号的机甲在特性和配备的武器/装备上各不相同，例如下图展示的“法师”型标枪机甲，本身带有一个悬浮力场，可以让使用者在大部分情况下保持浮空状态，而且似乎擅长使用各种类型的能量来作为攻击手段。



▲“法师”型标枪机甲的概念原画。

同步世界 SHARED-WORLD

《圣歌》中使用的游戏场景机制为“同步世界”，是目前多人合作游戏当中比较流行的设定，大家此前应该也在《全境封锁》当中体验过，玩家所处的世界环境类似于一个个人服务器，只要通过玩家的邀请，同伴就可以随时加入到游戏当中。



▲在实际游戏演示的一开始，名为Paul的同伴玩家在进入野外场景时就加入到了队伍当中。

目前因为游戏中展示的内容还不多，我们暂时无法得知这个设定更多的细节，但可以看到一些设定上的特点，例如常规的拾取掉落是共享的，像是一些材料和金钱，但是装备掉落应该是每个玩家单独分开，所以不会存在抢装备的情况。

▶ 实际游戏演示中获得传奇品质装备的瞬间，不但会显示武器的等级和品质，还会显示和玩家目前手上武器数据的对比。



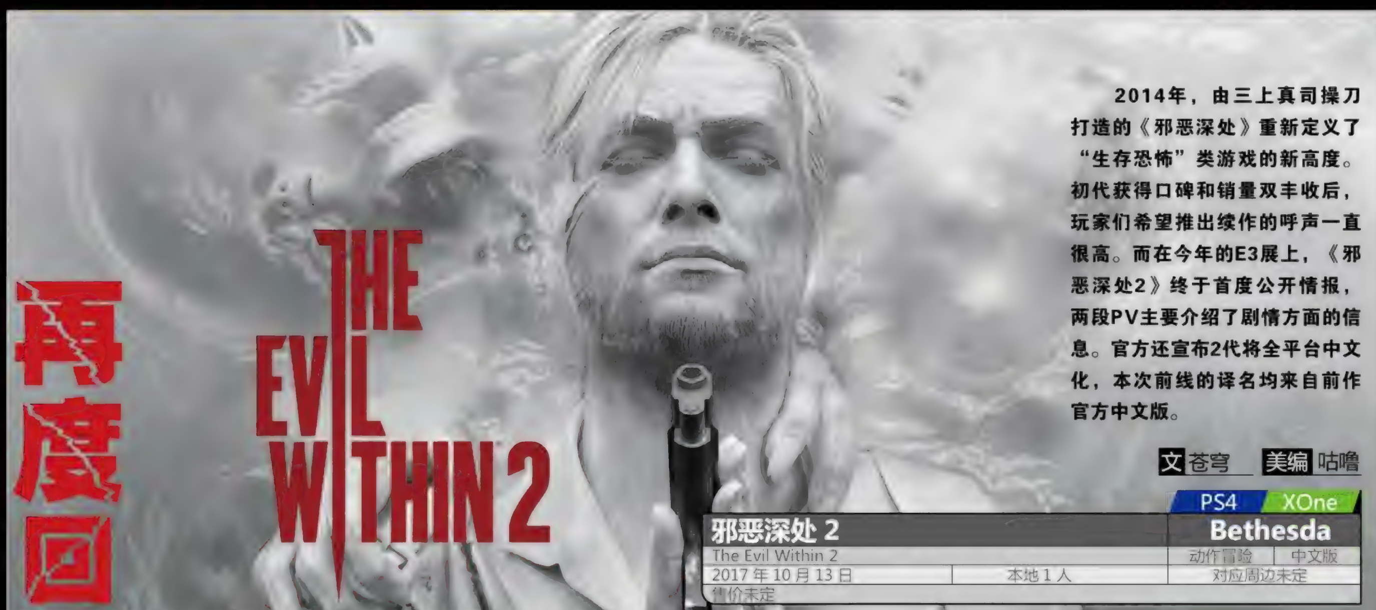
另外虽然实际演示当中没有最终呈现，但本作当中应该也是存在着类似“副本”的区域，挑战难度比起野外要更高，但也会让玩家获得更高的收益。

结语

目前《圣歌》仍然处于公布前期状态，不过相信随着时间推移，本作会公布更多值得期待的新消息。另外本作在微软发布会上的实际演示展现出的画面水准十分惊人，预示着在家用机领域当中，本作可能只有在 Xbox One X 这台性能最强的现役主机上才能够给予玩家如此惊人的游戏体验，各位正好准备要升级换代自己手上 XOne 的软饭们记得不要错过这款作品哦！

十大最佳出展游戏
邪恶深处2

再度回到恐怖的噩梦中



2014年，由三上真司操刀打造的《邪恶深处》重新定义了"生存恐怖"类游戏的新高度。初代获得口碑和销量双丰收后，玩家们希望推出续作的呼声一直很高。而在今年的E3展上，《邪恶深处2》终于首度公开情报，两段PV主要介绍了剧情方面的信息。官方还宣布2代将全平台中文化，本次前线的译名均来自前作官方中文版。

文 苍穹　美编 咕噜

邪恶深处 2		PS4 XOne Bethesda
The Evil Within 2		动作冒险 中文版
2017 年 10 月 13 日	本地 1 人	对应周边未定
售价未定		

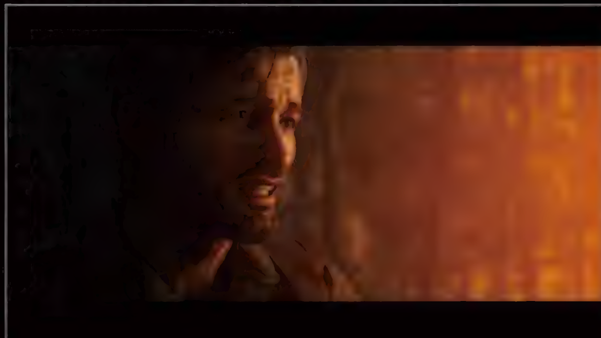
故事背景

在经历过初代的事件后，赛巴斯汀 3 年来不断追寻着答案，追查着幕后黑手莫比乌斯组织，最终却一无所获。此时，他突然接到了曾经的部下茱莉·基曼传来的信息——说他的女儿并没有在当年的火灾中丧生，而是被莫比乌斯用来制造 STEM 系统。虽然难以置信，但赛巴斯汀还是抱着一丝希望和对家人的无限愧疚，再度踏入了噩梦中。



角色 赛巴斯汀·卡斯特拉诺（Sebastian Castellanos）

克林森市的警察，在二十多岁就升任警探，并与同事麦拉·韩森喜结良缘，可谓事业爱情双丰收。不料女儿在火灾中意外丧生，颓废的赛巴斯汀终日沉溺酒精，妻子麦拉则突然杳无音讯。



▲赛巴斯汀在2代中的年龄应该为38岁，造型更显沧桑。

角色 莉莉·卡斯特拉诺（Lily Castellanos）

赛巴斯汀的女儿，在大火中与照顾她的保姆一同丧生，这也成为了赛巴斯汀永远无法愈合的痛。但其母亲麦拉·韩森却认为火灾并非意外而是人为，并坚持不懈地调查、搜集证据。



▲莉莉竟然没有死？2代的剧情一上来就颇具爆点。

角色 茱莉·基曼（Juli Kidman）

表面身分是菜鸟警察，被分到赛巴斯汀手下接受训练，实际上却是莫比乌斯组织安插在警察局内部的间谍。她在执行莫比乌斯赋予的任务时对组织产生了怀疑，并因欺骗了赛巴斯汀而心怀愧疚。



▲朱莉在2代中的年龄为30岁，手上的烙印是初代DLC剧情中留下的。

关键词 莫比乌斯（MOBIUS）



■图片出自初代设定集，右下角的图案就是莫比乌斯组织的标志。

初代的幕后黑手，一个深不可测的庞大组织，行事作风毒辣。在夺取了鲁本·维多里亚诺（初代最终BOSS）的研究成果后，组织将他剥离得只剩下大脑以维持STEM原型机，后来还研发出了新的STEM系统。

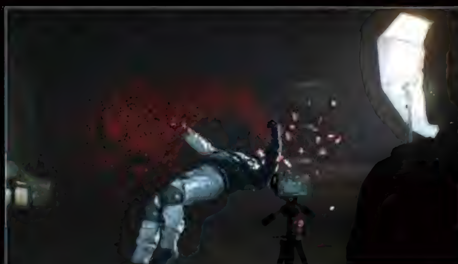
关键词 STEM系统

能将许多人的大脑相连，并在电化学层面直接共享包括情绪、记忆、感知在内的所有资讯。初代的战斗就发生在STEM系统所创造的精神世界中。

生存恐怖的重重压力

主角将在诡异的精神世界中展开探索，用有限的物资与恐怖的敌人作战，制造陷阱、潜行偷袭、正面对抗……具体战术由玩家自己制定。

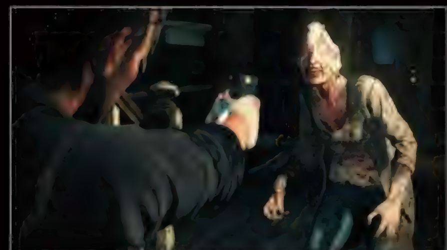




◀▲由STEM系统创造的精神世界，环境光怪陆离、诡秘莫测。



▲赛巴斯汀斯汀正用一个特殊装置寻找女儿的蛛丝马迹。





▲用丰富的手段与敌人战斗是本系列的特色，前作中的战略级武器“弩箭”依旧存在。



▲PV中出镜率极高的敌人，头部是摄影机，下面有三条腿。期待它能成为与“贞子”、“保险柜头”比肩的经典BOSS。

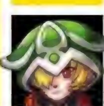
苍穹、古林、水无月、纱迦、宇宙人、三日月、六等星 共同推荐

我们的选择 OUR CHOICE



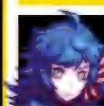
苍穹

在生存恐怖类游戏中，能把握好恐怖感和生存压力，同时又让玩家感受到战斗爽快感的作品近年来并不算多。《邪恶深处》是其中的代表作，丰富的战术打法和超高的难度为硬派玩家所津津乐道。虽然2代中三上真司改任总制作人，导演一职由前作DLC负责人John Johanas担任，但依旧值得期待。



古林

《邪恶深处2》的公开带来了不小的轰动。前作在细节方面的设计让人叹服，而扑朔迷离的剧情直到结局依旧是云里雾里，让人难以琢磨。塞巴斯汀的女儿莉莉并未身亡的消息，瞬间让前作遗留的许多谜团变得明晰起来。期待本作带来更具震慑力的内容，还有，希望能早日公开乔瑟夫登场的消息……



水无月

男主角塞巴斯汀妻子失踪和女儿死亡的真相，生死不明的乔瑟夫，最后附身莱斯里脱逃的鲁维克……仔细想想，前作在剧情上留下的坑还是挺多的，因此本作的推出也可以说是众望所归。希望本作能延续前作（包括DLC）颇具特色的关卡和敌人设计，让我再体验一回被“贞子姐姐”追杀的紧张感吧（笑）。

十大最佳出展游戏
马里奥+疯兔 王国之战

马里奥 + 疯兔 王国之战		UbiSoft（NS）	
Mario + Rabbids Kingdom Battle		策略	中文版
2017 年 8 月 29 日	人数未定	无对应周边	
售价为 59.99 美元			

文 三日月 美编 雷普利

“马里奥和疯兔组合并不是什么新鲜事，毕竟这也不是马里奥第一次和来自其他游戏里的角色同台竞技。然而大家没有想到的是，本作竟然是一款初看有点像《XCOM》的策略游戏，而无论是马里奥还是疯兔，策略游戏都是它们第一次涉及的游戏类型。当然，既然是马里奥和疯兔联合，那么本作当然也不会是一款正儿八经的策略游戏。作为少见的以马里奥为主角的第三方游戏，育碧这次能给各位 NS 玩家带来如何的惊喜呢？下面就让我们来看看吧。”



不好啦！蘑菇王国又被入侵啦！



本作的故事发生在玩家们熟悉的蘑菇王国，在和疯兔世界碰撞并混合后，来自异世界的疯兔蜂拥而入，和平而美丽的蘑菇王国变得混乱且疯狂。玩家将带领一个四人四兔的队伍：马里奥、路易、碧奇和耀西和他们的疯兔版本，为夺回并恢复蘑菇王国和各路来自《马里奥》以及《疯兔》系列的敌人展开战斗。



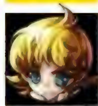
三昧线、三日月、稀饭 共同推荐

我们的选择 OUR CHOICE



胜负师

一位“迷弟”看着偶像出现在自家发布会时满含热泪，而他就是本作的创意总监！这种真情流露的表达方式让我对这款游戏顿生好感。本作虽然延续了疯兔胡闹搞怪的风格，但本身的素质看上去一点都不含糊，在策略游戏的玩法上加入了丰富的创新细节。毕竟宫本茂亲自“背书”的作品，怎么都想试一试吧。



乌冬

经常到处和各种 IP 合作的《马里奥》终于将“魔掌”伸向了《疯兔》（笑），而且类型还是两个 IP 都很少见的战略游戏，除了战略要素上的可挖掘价值外，两个作品中角色如何互动也是一大亮点，不知道《疯兔》会如何恶搞作风一向正统的《马里奥》，还是说也得臣服于业界老哥，一起走严谨风格。



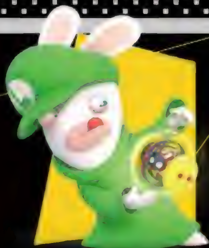
马修

那群疯狂的兔子们自从在《雷曼 疯兔危机》里热热闹闹地在 Wii 平台上大闹一通后，就直逼雷曼的吉祥物地位。如今育碧和任天堂联手，滑稽的马叔面对愣头愣脑的疯狂兔子们，到底会摩擦出怎样的有趣故事和玩法，实在是很让人期待。另外，应该不止我一个人对公布图片中戴着水管工帽子的疯兔一见钟情吧。



马里奥

当之无愧的领袖角色，擅长近身和中距离攻击，而且很难得的是还拥有相当不错的移动能力，是一个能冲锋陷阵的万能型角色。当然，即便换了种游戏类型，但标牌的跳跃踩人依旧存在，其跳跃能给予敌人一定的伤害。



疯兔路易

疯兔路易擅长辅助队友，它的技能和装备能提升队友们的战斗力。当然，它的火箭炮也让疯兔路易在战场上相当的有存在感。



疯兔碧奇

和其"柔弱"的外表不同，疯兔碧奇的防御力很高，而且它还拥有给予队友护盾以及治疗的技能。当然，除了自拍以及当个治疗以外，它还拥有一台小遥控车可以用来攻击躲在掩体后的敌人。



路易

和哥哥马里奥不同，路易更擅长远程攻击。而正因为他过于胆小不敢像他哥哥一样在前线冲锋陷阵，路易在一击脱离以及移动能力上可谓是队伍里最强的。



耀西

可爱的外表下是一颗兰博的心，耀西使用的武器是机枪和火箭炮。如果说马里奥是在前线扮演着带头冲锋的角色的话，那么耀西就是一个前线的重型炮塔，强大的火力就是它最大的武器。



碧奇

和疯兔碧奇相比，碧奇的能力更加擅长平衡。护盾能力使她能很好地保护自己的队友，而当伤员众多，疯兔碧奇快要忙不过来的时候，她也可以通过自己的特殊跳跃来回复其落点附近的队友。



疯兔耀西

和耀西类似，但疯兔耀西在攻防上更加平衡，他也是所有角色里滑铲能力最强的。结合自己的防护罩能力，疯兔耀西可以在毫发无损的情况下，一个回合内对敌人造成极大的伤害。



疯兔马里奥

压轴登场的疯兔马里奥和它的原版类似，同样是一个擅长冲锋陷阵的万能型角色。和马里奥的跳跃踩人类似，疯兔马里奥的冲刺同样威力十足，能引起爆炸并对一定范围内的敌人造成伤害。

快节奏的回合制战斗

本作的战斗系统和其他 3D 回合制策略游戏类似，玩家需要利用掩体、管道等特殊地形以及结合角色能力来跟敌人展开较量，但这不意味着本作是一款"躲在掩体后和敌人 biubiubiu"的游戏。



例如，在本作中玩家可以使用滑铲来在移动的同时攻击到移动路上的敌人，另外还有撑跳，角色使用后就可以通过借助队友的帮忙移动到可移动范围外的地点，提前占领战略要点。而这两个技能是可以通过提升角色等级和技能来强化，玩家可以在一次移动中多次结合以上两个技能来给予敌人重创。



而为了适应 NS 的便携性，本作每场战斗的时间将控制在 20 分钟以内，大部分战斗将不超过 15 分钟，迅速且华丽地解决敌人吧。

蘑菇王国大冒险

既然是以马里奥为题材的游戏，又怎么少得了探索。除了紧张烧脑的策略部分以外，玩家还能在蘑菇王国里探索。通过探索、战斗和解开各种各样的谜题，玩家可以获得金币作为奖励，而金币可以用来升级角色的装备、能力以及技能。



试玩报告 BY 稀饭

在试玩《马里奥 + 疯兔 王国之战》之前，我凭着对于发布会上那段预告片的印象，对本作的定位有了这么一个显得不太公道的疑问。

而事实证明我太小看育碧的开发能力和任天堂对于品牌创新的要求了，《马里奥 + 疯兔》或许在形式上对于《XCOM》的确有一定的参考，但其核心却是在 SLG 这个模式当中强调属于《马里奥》的动作性和《疯兔》的丧病式幽默。

所以本作的战斗核心其实并非只是让马里奥、疯兔碧奇以及"当然会原谅她"的疯兔路易躲在掩体后，和陷入狂野状态的其他疯兔对射，而是鼓励玩家使用更动作性的方式来战胜敌人。这让人想起了明明是角色扮演游戏，却有着不少动作要素的《马里奥与路易 RPG》。

而让其不同于其他策略游戏的滑铲以及撑跳系统，两者是可以混合使用的。根据现场开发人员的手法，这些能力会随着角色掌握更多技能而进一步增强。例如试玩版里玩家最多只能在一个同伴身上使用撑跳，而后续习得的技能很可能会提高玩家在单次移动过程中，能够进行撑跳的次数上限，从而进一步提升玩家的移动范围和手段。

总体而言，本作并没有浪费它本身运用品牌影响力吸引《马里奥》和《疯兔》系列粉丝目光的特征，把疯兔这个看似外来的元素很好地嵌入到了任天堂风格的作品当中。

十大最佳出展游戏
龙珠 Z战士

龙珠 Z 战士		BNEI	
DRAGON BALL Fighter Z		格斗	美版
2018 年初	人数未定	无对应周边	
售价未定			

PS4 XOne

《龙珠 Z战士》可以算得上是微软发布会上的意外惊喜吧，毕竟《龙珠》这个系列在全球范围内都有极高的影响力，改编游戏也是不计其数。这次的新作抛弃了之前《龙珠 超次元》的3D战斗模式，回归传统的2D格斗形式，注重硬核对战的同时也降低游戏的门槛，让更多游戏的粉丝能够轻松地上手。下面为大家介绍一下本作的情报吧。

文 宇宙人 美编 NINA



回归经典的2D对战形式

在经历了“《龙珠 超次元》系列”的 3D 战斗之后，本作回归到经典的 2D 格斗模式。游戏采用了虚幻 4 引擎开发，利用 2D 和 3D 结合的形式来展现角色之间战斗的场面。战斗时以传统的 2D 形式进行，在人物发动大招或者触发吹飞、拼招等特写的时候，游戏的画面就会立体地调整角度，发动大招的时候还会插入播片来增强演出效果。

负责本作开发的是曾经推出了“《罪恶装备》系列”和“《苍翼默示录》系列”的 Arc System Work，因此游戏的品质是非常值得期待的。官方表示，本作将会设计得更容易让新手玩家上手，但是同时进阶的难度比较高，因此不擅长格斗游戏的玩家能够轻松地入门，但高手也不用担心出现乱拳打死老师傅的情况。


▲战斗过程中还有很多精彩的特写镜头。



▲游戏基本上采用的就是传统的2D格斗形式。


▲特定的攻击命中时会一瞬间改变角度展现特写。 ▲部分招式可以将敌人打飞到高空再进行连击。

3 vs.3战斗

本作将会采用 3 vs.3 的战斗形式，已经公开的主角方角色有悟空、悟饭、贝吉塔，而反派角色有沙鲁、魔人布欧、弗利萨这些。玩家每次战斗可以选择三名角色，战斗的过程中可以在这三人中随时切换，角色换到后排之后似乎还能回复受到伤害一半的 HP。没有上场的角色也能在战斗中召唤出来使用支援攻击，支援攻击似乎还有相当多的种类。比如贝吉塔出来可以进行支援射击，也可以出来衔接连段等等。

►前一位角色被击倒之后，换角色出场时还有大魄力的特写。



▲就连必杀技也可以召唤同伴出来一起发动，不过是否限定角色组合还不得而知。

►悟空可以变身第三代超级赛亚人，进一步增强实力。

忠实原作的还原



虽然本作已经改成了 2D 战斗模式，但是无论是对人物的招式还是名场面的还原都非常讲究。比如人物的招式，我们可以看到孙悟空的第三代超级赛亚人变身，魔人布欧把对手变成巧克力、或者用身体的一部分去吞噬对手的招式等等。通过巧妙的视角转换和播片插入，让游戏过程能像看动画一样精彩。



■剧场版中的金弗利萨形态。



■魔人布欧的自爆攻击也通过播片的方式来还原。



■每一位角色的经典招式忠实再现。

试玩报告



稀饭

今年 E3 可能相对平淡，但要说现场能试玩的好游戏，那是十个手指头都数不过来。假如你们要问我玩得最开心的游戏是哪个，恐怕你们都想不到会是《龙珠 Z 战士》，然而这就是事实。

我和老王在微软于第一天 E3 举办结束后给媒体开放的单独试玩专场上玩到了这款作品，咱们两个人只是粗略看了一下连招表，然后就对着屏幕一通乱打。换成其他游戏，那接下来应该就是一段辣眼睛的低水准对抗，立回等于没有，招式各种打空，连招持续中断应该一个都少不了。

嘛，事实的确如此，但是《龙珠 Z 战士》那偏向演出性的系统很好地挽救了我们俩的颜面，这款由 ARC SYSTEM WORKS 开发的格斗游戏在系统内核上算得上硬桥硬马功力十足，但是在实际操作方面则偏向于喧哗和热闹，要用其他游戏打个比方，它不像是《铁拳》和《街霸》，反倒很接近《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴》，所以打得精妙自然可以让人赏心悦目，但不以胜负为前提地叫上几位朋友乱打一通，倒也同样妙趣横生。

因此我们两人虽然没打出什么惊天动地的连招，但光是看各种招式触发的夸张打击动画效果也足够心满意足了，更别提很多招式动作还是对照着漫画原作里的分镜制作的，看着就特别有代入感。

从整体体验上来说，个人认为这款作品其实更适合聚会，因为过多的动画效果和夸张的招式特效虽然不至于破坏格斗的体验，但难免还是显得不够严谨和纯粹，恐怕并不能完全让专注于格斗游戏的玩家满意，反倒是喜欢原作和本作整体画面表现的玩家可以放心入手。

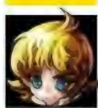
昴星团、苍穹、余烬、稀饭、胜负师、乌冬 **共同推荐**

我们的选择 OUR CHOICE



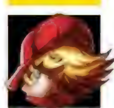
胜负师

这是本届 E3 最让我惊艳的作品！尽管开发度仅 20%，但已经勾勒出了我心目中最好的《龙珠》格斗游戏的蓝图。ARC 以其标志性的高品质卡通渲染技术以及对原作动作的超高还原度技惊四座，虽然系统上有点像《MVC》，但实际上还是有着 ARC 自身浓浓风格化的印记。手痒啊！没有《龙珠 Z 战士》玩我要 SHI 了！



乌冬

打击感做得相当棒，招式拳拳到肉相当爽快。系统看上去是 Arc System Works 旗下格斗游戏那套再加上《龙珠》的特色要素，既满足了原作粉丝，又有格斗游戏的研究性。最让人热血沸腾的就是战斗中的各种演出，感觉就像在看动画一样，连我这个已经好久没碰格斗游戏的人都觉得心动。



昴星团

Arc System Works 超赞的卡通渲染技术放到《龙珠》里简直再好不过，PV 中的一招一式几乎都有可循之源，观赏度和还原度突破 400%，这正是一款粉丝向游戏必须做到的！近几年的《龙珠》游戏越来越多，想必本作中的参战角色数量也不会少于其他作品，哪怕不擅长格斗游戏也想买一份来收藏一下。

十大最佳出展游戏
异说 最终幻想NT

《异说 最终幻想》最新作在公布之初，便宣布会登陆街机和PS4两大平台，不过街机版运营后，PS4版却迟迟没有任何消息。直到前段时间，Square Enix终于公布了游戏的PS4版本，并正式定名为《异说 最终幻想 NT》。在本届E3期间，各种相关情报也陆续放出，而究竟这款由“《忍者龙剑传》系列”开发组Team Ninja打造的“最终幻想”与前作会有哪些差异与创新呢？

文 哪尼 美编 Juxi

异说 最终幻想 NT		Square Enix	PS4
Dissidia Final Fantasy NT		动作	日版
2018年初	本地1人，在线6人	无对应周边	
售价未定			

PS4版与街机版的异同点

- 采用与街机版一样的3V3组队战
- PS4版将引入原创的战斗系统
- PS4版与街机版不能进行联机对战
- 今后街机版的升级也会继续
- 能否从街机版继承一定程度的数据仍在讨论中

新一轮的“纷争”，开幕！

街机版主要以对战为主，而PS4将在此基础上进一步丰富世界观，并追加大量新的故事剧情。在《异说 最终幻想NT》中，PSP版的故事早已结束，秩序之神Cosmos和混沌之神Chaos的争斗已然落下帷幕，然而新的“神灵之争”却再次将不同时空中的战士们召唤集结。



围绕着庇护神“玛特莉娅”与破坏神“斯必利塔思”之间的争斗，原本是街机版中一次限时活动的内容，之后被沿用到移动游戏《异说 最终幻想 Opera Omnia》中，而关于这场战斗的真相，将会在PS4版中随着战斗的推进而逐步明了。



▶由野村哲也设计的“玛特莉娅”与“斯必利塔思”人设原案

值得一提的是，虽然此前在PSP版中角色们失去了记忆，不过在本作中他们将会同时保有两边的记忆。并且由于大量引入新剧情的关系，虽然PS4版与街机版处于相同的世界，但故事时间点会有所差异，比如克劳德是来自《最终幻想Ⅶ 降临之子》剧情结束之后，因此包括他在内的一些角色，默认服装会与街机版有所差异。

▼由于时间点不同，克劳德的默认服装与街机版不同



光之战士

CV：关俊彦

战斗风格：Heavy

攻守平衡的全能型角色，擅长使用近距离和中距离的技能进行作战。

在原作中被水晶所选中的“光之战士”，为了让水晶的光芒重现并拯救世界，他再次踏上了旅程。





参战角色

本作的街机版开始运营之初，共有 14 名角色参战，分别是初代《最终幻想》~《最终幻想 XIV》中各选出一名主要角色。而在正式运营后的一年半内，已经通过数据升级的方式追加多名新角色，目前参战角色达到了 23 名。并且不仅仅是带数字标题的正统作，亦加入了《最终幻想 战略版》及《最终幻想 零式》等衍生作品中的人物。

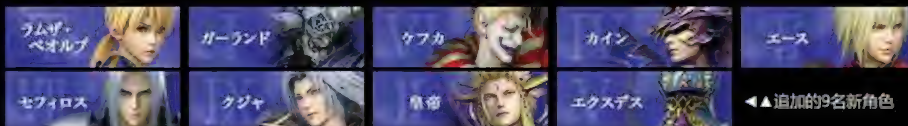
PS4 版《异说 最终幻想 NT》中可操作角色与街机版保持一致，并且未来街机版将随时追加新角色，而 PS4 版也会进行实装。

街机版目前参战角色（截止2017年6月）

作品	角色
最终幻想	光之战士、加兰德
最终幻想Ⅱ	弗利欧尼尔、皇帝
最终幻想Ⅲ	洋葱剑士
最终幻想Ⅳ	塞西尔、凯因
最终幻想Ⅴ	巴兹、艾克德斯
最终幻想Ⅵ	蒂娜、凯夫卡
最终幻想Ⅶ	克劳德、萨菲罗斯
最终幻想Ⅷ	斯考尔
最终幻想Ⅸ	吉坦、库加
最终幻想Ⅹ	提达
最终幻想XI	夏托托
最终幻想XII	梵
最终幻想XIII	雷光
最终幻想XIV	雅修特拉
最终幻想 战略版	拉母萨·贝奥鲁普
最终幻想 零式	艾斯



▲最初参战的14名角色



◀▲追加的9名新角色



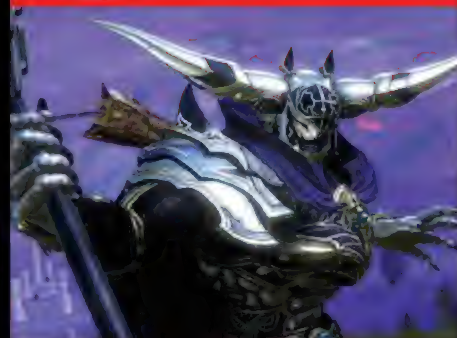
加兰德

CV：石井康嗣

战斗风格：Heavy

全身覆盖重型铠甲的勇者，力量型角色，强调攻击与伤害。

初代《最终幻想》的反派，原本是柯内莉娅帝国著名的骑士，却突然将公主拐走，建立了混沌神殿。







吉坦

CV：朴璐美

战斗风格：Speed

招式灵活，擅长扰乱整个战场，因此非常适合夺取敌人的勇气值。

《最终幻想IX》中，"坦特拉斯"剧团兼盗贼团中的一员。因为策划绑架公主嘉莉特而被卷入事件中，最终选择帮助她与帝国的黑手展开对抗。

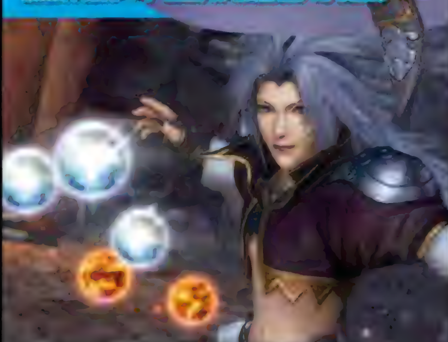
库加

CV：石田彰

战斗风格：Speed

虽然是操纵魔法的角色，不过有着引以为豪的高机动性，因此擅长接近战。

《最终幻想IX》的反派，在雾之大陆引发战乱的神秘青年，让整片大陆都陷入了混乱。



原汁原味的"最终幻想"

历代《最终幻想》的角色们在本作中齐聚一堂，除了能够使用还原原作特征的招式与魔法之外，具有代表性的战斗场景和背景音乐等也会在游戏中再现。另外游戏还加入了成长元素，随着等级的提升不仅能够习得新的能力，玩家还可以自定义角色的服装与武器。



焕然一新，战斗系统大幅革新

三人组队战

和 PSP 版 1V1 的战斗不同，本作强调 3V3 的组队战——敌我双方皆由三名角色组成，并且除了角色本身有生命槽之外，队伍也有一个总的生命槽，当队伍生命槽耗尽后则视为败北。

《异说 最终幻想 NT》支持通过 PSN 与世界各地的玩家透过网络进行联机与对战，玩家还可以提前设定好一些固定的句式，那么在队伍内就可以方便地使用方向键进行简单的对话。



四种战斗风格

本作的参战角色将被划分为"力量（Heavy）"、"速度（Speed）"、"射击（Shoot）"和"特殊（Unique）"四种战斗风格，不同风格的角色在战斗中有各自的特点与招式风格的倾向性，玩家在选择角色时可以以此为依据进行参考，组队时有针对性地搭配不同战斗风格的角色，也是一种战术策略上的思考。



力量型
移动速度较慢，但攻击范围广

速度型
攻击力较低但具备很高的机动性，可以进行三段跳

射击型
擅长远距离攻击，当敌人近身时要格外小心

特殊型
具备"强化"、"成长"等固有的特殊能力

◀力量型角色大多擅长近距离贴身攻击



▲速度型角色独有的三段跳扩大了活动空间



▲射击型角色大多擅长使用魔法进行作战

全新设计的战斗界面

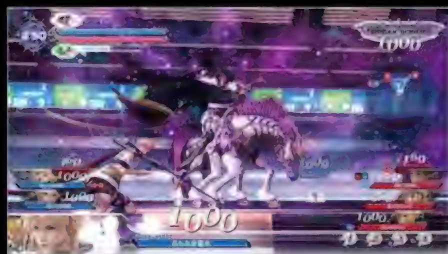


召唤兽登场

破坏战场中类似于水晶形状的"召唤核心"，便可累积召唤槽，蓄满后即可唤出召唤兽。不同召唤兽的效果各具特点，比如强化我方的能力或是使出强力的招式。

值得留意的是，进行召唤需要一定的咏唱时间，但如果队伍中三人同时按下召唤键，那么瞬间便可完成。因此想要达到最强的效果，队友间的配合必不可少。







雅修特拉



CV：茅野愛衣

战斗风格：Shoot

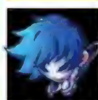
几乎对所有的魔法都具备弱体效果，擅长展开妨碍敌人行动的弹幕。

《最终幻想 XIV》的人气角色，在"拉诺西亚"之地遇到的猫魅族美女。具备很高的魔法修为并精通魔法学，在她身上隐藏着众多谜团。



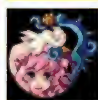
三味线、余烬、秋沙雨 **共同推荐**

我们的选择 OUR CHOICE



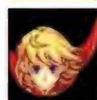
哪尼

不客气点说，《异说 最终幻想 NT》可能是接下去一段时间内最能挽回"最终幻想"这块招牌口碑的作品了，也是包括我在内，许多玩家已经期盼多年的一款新作。不过惟一令人担心的是，虽然官方表示会在强调对战的街机版基础上引入更多的剧情元素，不过究竟能做到什么程度呢？希望不要是敷衍了事。



八重樱

作为一个曾在 PSP 版《异说 最终幻想》中投入了数百小时的玩家，一直以来让《DFF》登陆家用机平台都是我的愿望，所以当年听说《DFF》上了街机时可是把我气坏了。不过既然有了街机版，家用机版也是早晚的事，我主要担心的是，家用机版能不能一开始就把所有角色收录全，如果不能的话，是不是代表着本作将会是非常可怕的 DLC 地狱啊 orz。



纱迦

《异说 最终幻想 NT》推出主机版可以说是情理之中，甚至可以说是来得比想象中要快。当年 PSP 上的两作为这个系列挣得了无数人气，不过从街机版移植过来的此作会有较大不同。目前官方还未公布有什么"杀时间"的系统，作为主机游戏如果还是主打对战，势必会让吸引力显得有些不足。

时隔两年，“《刺客信条》系列”最新作《刺客信条 起源》终于公布。和之前的作品相比，本作无论是故事还是系统都焕然一新，育碧改革系列玩法的决心显而易见。然而这些改变是好还是坏，这个系列又能不能迎来重生，下面就让我们来看一看吧。

文 三日月
美编 NINA

刺客信条 起源		UbiSoft
Assassin Creed Origin		动作角色扮演 ｜ 中文版
2017 年 10 月 27 日	游戏人数未定	无对应周边
售价为 490 港币		

PS4 XOne

兄弟会的起源

本作将讲述主角 Bayek 是如何建立起现在大家所熟知的“兄弟会”。故事发生在公元前 49 年左右。在人类历史上这一段时间发生了很多大事件，也有很多历史名人涉及其中。其中和本作地点埃及密切相关的人物有埃及艳后，最后的法老克丽欧佩脱拉七世和盖乌斯·尤利乌斯·凯撒。值得一提的是，在历史上这两位名人都是因为“刺杀”而死。前者的死一直充满谜团，各种假说层出不穷，而后者则是被布鲁图斯刺杀。



►本座的主角Bayek是一位“Medjay”，这个类似于精英战士的群体在真实历史的公元前49年早已没落。而在本作中，Bayek将作为一位“Medjay”见证托勒密王朝的结束。

从育碧暂时公布的情报来看，本作的故事将会横跨公元前 49 年到公元前 30 年，刚好把两人的死亡时间都被囊括其中。埃及艳后死于公元前 30 年，这同时也是长达 300 年的埃及托勒密王朝宣告结束，埃及并入罗马的一年。而后者则更早一些，凯撒是在公元前 44 年就被暗杀。考虑到“《刺客信条》系列”的故事一直都戏说历史，本作将会在故事中加入哪些历史无疑值得玩家期待。当然，由于故事时间的关系，本作里玩家自然也看不到“刺客（Assassin）”以及“圣殿骑士（Templar）”这两个势力，毕竟这两个名词直到中世纪的十字军东征时期才正式出现。

十大最佳出展游戏 刺客信条 起源

迷人的古埃及

玩家在本作将有机会探索古埃及王国，其中将包括繁华的首都孟菲斯、偏僻贫困的锡瓦、丰饶的尼罗河三角洲以及古老的绿洲法尤姆。在这些区域中有着无数的地点和任务等待着玩家去探索，其中包括了城市、绿洲、沙漠以及古墓。



▲探索古墓的设定依然存在，金字塔想必也是玩家可以探索的古墓之一。

和系列前作相比，本作的世界更加栩栩如生。这不仅仅表现在画面上，也表现在了世界以及 NPC 上。虽然昼夜切换并不是第一次在系列中出现，但在之前只是单纯的改变景色而已，昼夜系统并不会影响游戏进程，本作中的昼夜系统将会影响玩家的游戏进程，NPC 的行动以及任务的触发将会和时间有关，他们将会拥有更加贴近真实的作息规律。





任务的触发和完成也将会和之前不同。在系列作品中，由于玩家经历的时间都是发生在过去的缘故，每当玩家开始任务时都会把时间“强行”变为指定时间，只要离开指定区域就会任务失败。但在本作中玩家触发和完成任务将会更加自由。例如玩家触发了一个主线任务，然后在前往任务目标的路上发现了另外一个支线任务，此时玩家可以完全不管已经触发的主线任务而是直接去完成支线任务或者继续探索。完成任务的主动权将会交给玩家，玩家可以更加随心所欲地进行游戏。

大刀阔斧的系统改革

相比系列游戏，本作的系统改革非常大，其中一个最直观的改革就是操作的变化。以 PS4 手柄的按键为例，在之前的游戏中奔跑键为 R2 键，玩家只要按住 R2 键就能就能完成奔跑、自动越过障碍、跳跃等一系列操作。在本作中这个操作将会变成由左摇杆全权负责，玩家移动速度将会根据推动摇杆的幅度而发生变化，而攀爬以及跳跃等操作将会交给 × 键。而小地图也会取消，变成类似于《上古卷轴V 天际》的罗盘式地图指引，只会显示玩家附近可探索地点的大概方向。

虽然“信仰之跃”依然存在，但“鹰眼”被取消了，取而代之的是一只真正的会飞的雄鹰 Senu。玩家将可以通过这只雄鹰的视野来进行侦查以及标记敌人。





当然，和以上种种变化相比，本作最大的变化还是集中在角色成长以及战斗系统方面。首先，本作将不再是一款动作冒险游戏，而是变成了一款动作角色扮演游戏。本作将加入等级和装备的概念，玩家可以通过击杀敌人、探索以及完成任务来获得经验值，经验值累计到一定程度玩家就会升级（上限为 40 级），等级将会直接影响到玩家的战斗力和技能，跨级和高级敌人战斗将会变得相当困难。技能将分为三大类：重视远程攻击以及潜入的“猎人”、重视近身战斗的“战士”以及增强道具效果和强化探索的“先知“。

和等级一并带来的还有装备，本作的装备将和一般 RPG 类似，存在普通、优良和传奇三个品质，品质越高，性能越好。不过存在品质的装备只有武器以及盾牌，防具以及系列玩家熟悉的袖剑将没有品质设定，但玩家可以通过花费素材来强化这些装备。

▶按照育碧自己的说法，本作还将加入一些“奇幻”元素，看来刺客大战木乃伊什么的指日可待。





▲本作还新加入了骑马战，不过从目前的试玩来看玩起来感觉大概只和《巫师3 狂猎》一个水平。



战斗系统的改革力度也相当大，无论是操作还是战斗都发生了极大的变化。在本作中将会加入轻攻击和重攻击的设定，操作分别为 R1 键以及 R2 键。攻击敌人也不再像是系列之前的那样，只要玩家按下攻击键，攻击就会自动“吸向”敌人。玩家需要根据自身和敌人的距离来选择攻击时机，是否能击中敌人取决于玩家发动攻击的时机。另外本作还将加入诸如格挡以及侧闪的设定，连续攻击敌人还能提升肾上腺素，当肾上腺素槽攒满时可以发动强力的终结攻击。和系列之前的“无脑反击”相比，这次的战斗系统无疑难度更高，但也给予了玩家更多的自由度。另外，本作将会加入类似 BOSS 战的设定，玩家的目标将不再单纯是一个强化版的杂兵，而将会变得更加强大，并且有着不同的战斗风格。

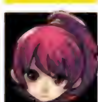
三味线、水无月、昴星团、北山杉、果汁、余烬、秋沙雨、六等星、宇宙人、娜尼、马修、胜负师、乌冬 **共同推荐**

我们的选择 OUR CHOICE



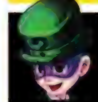
水无月

虽然我并非“《刺客信条》系列”的粉丝，不过这次本作的预告片着实惊艳到我了，大概还是因为神秘的埃及文明对我这样的历史爱好者有着天生的吸引力吧。主角 Bayek 从金字塔顶滑下那一幕太酷了，据说本作类型改成了动作 RPG，各种游戏要素比起以往也要更为丰富，看来是这将会是我正式入坑的一作吧。



秋沙雨

从“入水即化”到可以游泳，再到 4 代里可以以换区域的形式潜水，时至《起源》时刺客们已经可以自由地潜入水中——从刺客与水的关系看“《刺客信条》系列”的进化。可惜的是这次的舞台是埃及，有水的区域估计不会太多。在实机演示里还能看到主角骑着马拿着大刀在沙漠里驰骋的样子也十分帅气。



稀饭

与其说我被《刺客信条 起源》吸引，还不如说我是被埃及这个背景主题所吸引。太多游戏作品喜欢把这个文化主题当中的元素抽离出来做文章，例如金字塔和各种埃及神，但却很少有作品愿意重现其文明蕴含的魅力《起源》做到了这一点，也俘虏了我的心。

见证最强主机的诞生

微软E3 2017展前发布会综述

文 纱迦 美编 雷普利



今年微软的E3展前发布会依然在老地方盖伦中心进行。这次展会的重头戏早在年初就已确定，那就是号称史上最强主机的天蝎。不过尽管天蝎的性能已经公布数月了，但最重要的正式名称、售价、造型、发售日还都是谜，因此发布会依然是看点十足。去年E3之前微软的新作曾经被舆论透得七七八八，今年虽然小道消息满天飞，但都没有什么靠谱的来源。就这样，在期待和猜测之中，我们迎来了微软E3 2017展前发布会。

你好,Xbox One X!

作为一款将于今年发售的主机，有关天蝎的一切必定会在本届E3上浮出水面。果然，在展会的一开始，微软播放了一段影片，揭示了游戏解析度的进化史，并由此带出了发布会的主角——天蝎。在全场观众的热烈掌声中，天蝎的庐山真面目终于浮出水面。Xbox部门负责人菲尔·斯宾塞之后上台，公布了天蝎的正式名称：Xbox One X，以及发售日：11月7日。Xbox One X是人类有史以来性能最为强大的游戏主机，它能够兼容Xbox One的全部游戏和配件，它的体积则是历代Xbox主机中最小的。此时微软故意没有提及Xbox One X的价格。

光有性能强劲的主机当然不够，还得有能发挥其真正实力的游戏来搭配，微软随即公布了意料之中的扛鼎大作——《极限竞速7》。《极限竞速7》是由Turn 10开发的正统续作，借助Xbox One X的超强机能，《极限竞速7》的游戏画面几可乱真，并能在4K/60帧的环境下运行。和往年一样的是，微软现场带来了《极限竞速7》与厂商合作的主题车辆——最新款的保时捷911 GT2 RS。由于本作的发售日是今年的10月3日，比Xbox One X早了一个月，想提前体验最佳画质的人可以选择Windows 10版。反正游戏支持Xbox Play Anywhere，买一送一。

42款游戏、22款独占

接下来菲尔·斯宾塞表示，在这次的发布会上，微软将公布42款游戏，其中有22款是Xbox One主机独占游戏。

首先登场的游戏令玩家感到惊喜，它就是《地铁 流亡》。《地铁 流亡》和之前的系列作品相比，这次的冒险来到了明亮广阔的野外世界，以至于很多玩家直到最后出现LOGO时才能确定这是"《地铁》系列"的最新作品。预告片中游戏出色的画面细节给玩家留下了深刻的印象。

接下来微软陆续展示了《刺客信条 起源》、《绝地求生大逃杀》、《腐烂国度2》、《精灵与萤火》等游戏，这些游戏很好地显示Xbox One X的机能，而且很多是微软阵营的独占游戏，其中既有《我的世界4K》这样的知名游戏，也有《达尔文计划》这样的原创IP。值得注意的是在这些游戏中还出现好几个日韩厂商的游戏，包括《血狱法典》、《龙珠Z战士》、《黑色沙漠》等。虽然这其中只有网游《黑色沙漠》是Xbox One主机独占，但也能看出微软的态度有了一些微妙的变化。结出丰硕成果的ID@Xbox继续彰显存在感，一共公布了17款独立游戏。

在发布会上，几个挖了好几年的深坑终于被填：无数玩家期待的《茶杯头大冒险》确定将于9月29日发售，《除暴战警3》将随Xbox One X一起于11月7日发售。在发布会上，搞笑影星Terry Crew还在《除暴战警3》的预告片中登场。一大惊喜是《精灵与森林》的续作《精灵与萤火》突然公布，在会场上还专门有一位钢琴家现场演奏游戏的BGM，与唯美风格的预告片配合得天衣无缝，不过游戏的发售日还未确定。

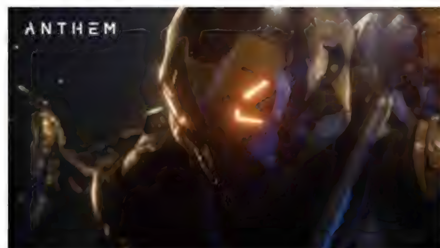
三代Xbox游戏会聚一堂

微软在每年的E3展前发布会上，都会公布若干面向Xbox玩家的福利。在游戏影片联播的间隙，菲尔·斯宾塞公布了今年的福利，那就是Xbox One的向下兼容功能将扩充到初代Xbox！此言一出，全场立刻爆发了极为热烈的掌声。根据微软的数据显示，超过50%的Xbox One玩家都曾经使用过向下兼容X360游戏的功能，这使得微软决心将此项功能扩充。如此一来，众多的Xbox经典游戏如《血色苍穹》、《翡翠帝国》、《瑜珈》都可以重见天日，至此玩家只要购买Xbox One主机，即可玩三代Xbox的经典游戏，可谓超值。

菲尔·斯宾塞同时还表示，在Xbox One X上市后，微软将通过免费更新的方式，向一些经典的Xbox One游戏推送画质增强补丁。这样的游戏已知有52款，包括《战争机器4》、《光环战争2》、《最终幻想15》、《生化危机7》等，届时这些经典游戏必将焕发出全新的活力。

499+《圣歌》压轴

时长90分钟的微软发布会在最后阶段迎来高潮，首先是Xbox One X的售价正式公布，499美元的价格相比竞争对手来说要高出一个档次，能否成功还需要等待市场的检验。随后微软将一天之前EA刚刚公布的《圣歌》作为了发布会的收尾。这段影片据称是在Xbox One X上运行的实机画面，无论是画面的出色程度，还是身披动力装甲探索世界的高自由度，都令全球玩家感到无比震惊。不过本作要等到2018年才能发售，相信看过这段视频后，所有人心目中的2018年度游戏又多了一个候选。



发布会亲历感受

在经历过Xbox One发布时令人失望的时刻后，可以说此后每一年的微软发布会有所改善，但也还有所遗憾。就今年现场的情况看来，我个人感觉大家还是对于微软发布会很满意的，但一些细节可能和微软自己想象都有所出入，例如大家对于Xbox One X这个正式名称公布只给予了较为热情的掌声，499元的售价也没有让大家感到太过振奋——毕竟这是一个合理但不算是特别惊喜的定价。但唯独是当菲尔·斯宾塞宣布Xbox One X将会是有史以来最小的Xbox主机时，所有人都激动了。这可能是家用机在进入次世代后，第一次给人一种赶超当前高配PC体验的感觉，而且不管是有心栽花还是无心插柳，对比起PS4 Pro那个庞大的3层汉堡机身，Xbox One X这迟来一年的等待，在这个小身材的优势衬托下，反而更让人觉得物有所值。

但尽管大家在发布会的整个过程里情绪都算是颇高，作为压轴的《圣歌》也用能够惊掉任何玩家下巴的超高画质给发布会画下了一个漂亮的句点，我可以看出来现场不少观众和稀饭我当时一样，总是觉得这其实长达90多分钟的发布会里，内容还是有点多而散。《盗贼之海》的演示也算不得成功，更重要的，则是在Xbox One X这个延续一年的高潮后，反而缺乏一些关于来年微软发布会的期待。在此我也只能期盼微软在第一方阵容上还有一些在酝酿的惊喜尚未能在今年公布，留待来年会变成我们的惊喜吧。（文：稀饭）






关于Xbox One X



首次公布正式造型的 Xbox One X，是 Xbox 家族中性能最强、体积最小的主机，但它的重量超乎想象。Xbox One X 的重量是 3.8 千克，而 Xbox One S 只有 2.9 千克。E3 上展示了 Xbox One X 的实机，据观察机器背后预留了电子产品认证的标志空间，说明这批 Xbox One X 生产出来时还没有通过认证。这可能也是目前官方还未开放 Xbox One X 预售的主要原因。

Xbox 团队非常喜欢天蝎这个名字，但要想取得这个注册商标很有难度。而且对于未来的消费者而言，这个名字的由来也很难理解。最终的名字来自于 Xbox 团队的一句口号："没有比 X 更强大的力量！"这句口号自 Xbox 初代就一直存在。

Xbox One 首发时很不得亚洲玩家人心的一点在于，亚版的上市时间比欧美晚了近一年时间。那么这次 Xbox One X 会不会这样呢？根据中国台湾微软消费通路事业群总经理吴胜雄先生的发言，Xbox One X 将同步于 11 月 7 日在中国台湾地区上市，价格会与 499 美元持平。由于目前全球均未开放预购，所以具体价格不得而知，但亚版同步上市基本可以确定了。





微软在 E3 上还公布了 Xbox One X Enhanced Program，即通过推送免费补丁的形式，让部分已上市和同步上市的游戏在 Xbox One X 上获得最佳效果。目前已确定对应此项目的游戏如下：

原名	译名
Ark: Survival Evovled	方舟 生存进化
Ashen	-
Assassin's Creed: Origins	刺客信条 起源
Astroneer	异星探险家
Black Desert	黑色沙漠
Chess Ultra	-
Crackdown 3	除暴战警3
Dead Rising 4	丧尸围城4
Deep Rock Galactic	深岩银河
Doom	毁灭战士
Dishonored 2	冤罪杀机2
Everspace	永恒空间
Fallout 4	辐射4
Farming Simulator 17	模拟农场17
Final Fantasy XV	最终幻想15
For Honor	荣耀战魂
Froza Horizon 3	极限竞速 地平线3
Froza Motorsport 7	极限竞速7
Gears of War 4	战争机器4
Ghost Recon: Wildlands	幽灵行动 荒野
Halo Wars 2	光环战争2
Hitman	杀手47
Homefront: The Revolution	-
Injustice 2	不义联盟2
Killer Instinct	杀手本能
Madden NFL 18	麦登橄榄球18

原名	译名
Mantis Burn Racing	-
Metro: Exodus	地铁 流亡
Middle-earth: Shadow of War	中土世界 战争之影
Minecraft	我的世界
Need For Speed: Payback	极品飞车 复仇
Outlast 2	逃生2
Paladins	枪火游侠
Playerunknown's Battleground	绝地求生大逃生
Portal Knights	传送门骑士
Resident Evil 7: Biohazard	生化危机7
RiME	-
Rocket League	火箭联盟
Sea of Thieves	盗贼之海
Slime Rancher	史莱姆牧场
State of Decay 2	腐烂国度2
Super Lucky's Tale	-
Superhot	燥热
The Artful Escape	奇妙逃亡
The Elder Scrolls Online	上古卷轴 在线
The Elder Scrolls V: Skyrim	上古卷轴V 天际
The Last Night	最终夜
The Surge	机甲狂潮
The Witcher III: Wild Hunt	巫师Ⅲ 狂猎
Titanfall 2	泰坦天降2
Warhammer: End Times - Vermintide	战锤 末世鼠疫
We Happy Few	少数幸运儿

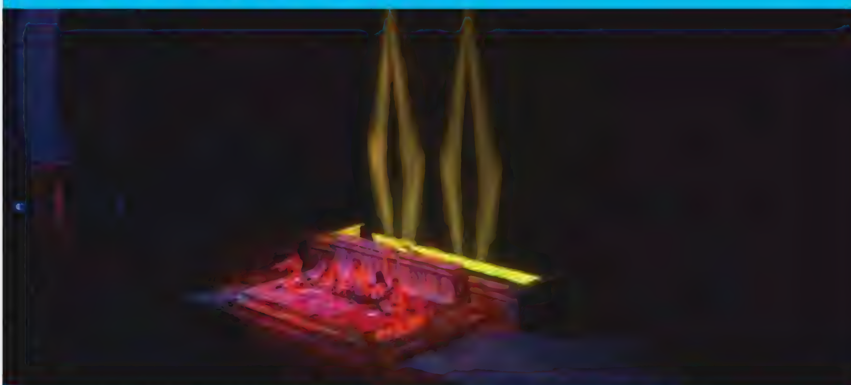
预料之中与意料之外
索尼E3 2017展前发布会综述

文 秋沙雨 美编 雷普利

大节奏的变化

今年 SIE 的 E3 发布会可以说是全程八至九成的时间都是宣传影像或者实机影像，除了中间有 2 次是 SIE 的 Shawn Layden 来到台上介绍了一下 PS 系列主机相关的近况以及这次发布会的整体方向之外，其余时间基本都是预告片接着预告片或者预告片接着实机影像的形式，不知道是不是由于没有制作人员上台说话将气氛带起来的缘故，让这个发布会的整体氛围变得有些沉闷，哪怕令人惊喜的作品不断，也总让人觉得“好像少了点什么”。

女生们的舞台



不知是不是因为 2016 年 E3 发布会的开场采用以音乐来作为开头的形式而大受好评的缘故，今年 SIE 的 E3 发布会开场也是采用以现场演奏来引导观众们进入游戏世界的形式，不过不同于去年恢弘澎湃的《战神》风格交响乐以及与游戏宣传影像同步进行演奏的形式，今年的 SIE 开场选择了《神秘海域 失落的遗产》作为头阵，富有拉丁风格的奏乐配合流沙的背景与音效让人仿佛置身于沙海之中，演奏结束后便拉开了克洛伊的冒险帷幕。

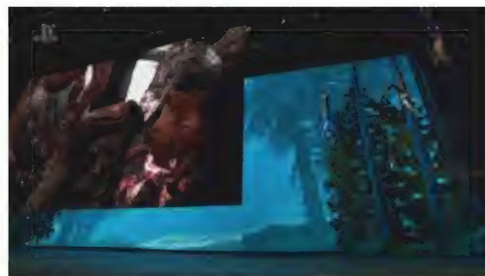
紧接着《神秘海域 失落的遗产》的便是今年上半年 SIE 的主打第一方作品《地平线 零之曙光》的第一弹 DLC“冰雪荒野”，讲述亚萝伊在游戏本篇主线结局之后，她来到在漫天飞雪的大地所发生的冒险故事，在宣传影像里还有新的角色和新的机械兽登场。

第一方的号召

等观众们欣赏完将在今年年内再次与玩家们见面的小姐姐们之后 SIE 就表示也别忘了咱们家的男人们，迎来了口味略重的《往日不再》，这款 SIE 在 2016 年 E3 发布会的压轴作品在今年的发布会上展示了全新的试玩影像，配合影像氛围，SIE 还在站台上挂了几个“尸体”，在演示影像里主角和那些吊着的敌人纠缠时现场那些挂着的“尸体”也会随着一起动作，还真是辛苦了这些演员们。

圣莫尼卡小组今年也并未闲着，今年他们所带来的《战神》宣传影像里首次公开了除了奎托斯与他的儿子之外的全新女性角色，在影像最后登场的巨蛇疑似北欧神话中的耶梦加得才算是让玩家们有了些“奎爷到了北欧”的真实感。

Quantic Dream 的《底特律 化身为人》每年都会拿出来遛一遛，今年也不例外，前两个宣传影像里是分别以两个不同的角色来进行演示，而今年 E3 放出的宣传影像里又是以一个新的男性角色来作为影像的故事线索，向观众们展示了游戏的更多故事背景。



当传言成真时



在 Shawn Layden 发表了“今天的发布会将会以游戏为中心”的基调演讲结束之后就迎来了最出乎亚洲玩家意料的时刻，在荧幕里出现身负巨剑的战士、自然植物茂盛的丛林、遍地行走的龙种……当画面上出现 Capcom 的时候想必不少人想到了 E3 开始前夕流传的“《MH》新作”消息，但是被现实打击太久的人们甚至都开始认为这是《龙之信条》的新作也没有往那方面去多想，大家已经被类似的消息耍得太久，差不多和当年盛传的《FF7 重制版》一样久。不过事实证明，当玩家们被耍多了之后，总是会发生一些奇迹，就比如 2015 年的那届盛况，又比如像是这一次的影像。当熟悉的 BGM 响起，当 Logo 浮现在画面上时，正随着现场观众一起观看发布会的亚洲玩家们嘴里说出来的估计是“Oh My God ！”的多种表达形式。

既然有了 Capcom 的先发制人，那么身为第一方的 SIE 也不甘落后，由 SIE 的 JAPAN Studio 在忙完了《最后的守护者》之后，2017 年 E3 之前除了最近配信的《乐可乐可》PS4 版之外就没有什么太大的动静，所以《汪达与巨像 重制版》的公开多少都有些“不鸣则已一鸣惊人”的出乎意料在其中。



VR的用武之地

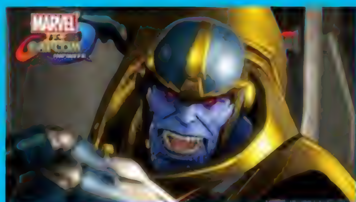
PS VR 永远都会在 SIE 的发布会上有着它们的一席之地，今年的 E3 也不例外。在 SIE 的发布会上，PS VR 可以算是动作不断了：前有《最终幻想 15 深海怪兽》、《上古卷轴 V 天际 VR》这类热门作品的 VR 专用内容，后有各个小组制作的《亡命小队》、《住院患者》这类 VR 专用游戏。虽不及当年的那番撼动心灵，却也不失热闹非凡。

虽然《最终幻想 15 深海怪兽》在公布的时候不少玩家抱怨说：我们在游戏里已经钓鱼钓得欲仙欲死了，怎么还要用 PS VR 来钓鱼，还不如给我们一个可攻略四个男主角的乙女版《FF15》呢！

超级英雄集结

回过头来看看，超级英雄题材的游戏似乎很对 E3 很是上心，2014 年的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》、2015 年的《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》以及 2016 年的《不义联盟 2》都在 E3 上大出风头。风水轮流转，DC 这几年里在 E3 上攒了不少人气，与他们“相爱相杀”多年的漫威又怎会放过这么一个大盛事呢？他们今年不仅来了 E3，还打算一口气把与好基友兼死对头的距离差给补上。

不过和 DC 与华纳那种“自己出游戏自己发行”的路线不同，漫威依然是将游戏的制作与发行交由其他厂商来进行，例如 Capcom 的《漫威英雄对 Capcom 无限》，例如今年发布会最后压轴而且是由 SIE 制作并发行的《蜘蛛侠》，这些就是好例子。考虑到去年上映的《美国队长 3 内战》以及今年的《蜘蛛侠 英雄归来》，蜘蛛侠原本就拥有的超高人气再加上电影效应的 BUFF，SIE 将《蜘蛛侠》作为压轴也是十分合情合理的，当然也不排除是因为 SIE 自己手握着蜘蛛侠的相关电影版权和游戏版权的缘故……这部游戏究竟会不会让这位活跃于纽约的英雄在游戏主机上有所斩获，一切就只能静候 2018 年的到来。



发布会亲历感受

这可能是我五年来看过最诡异的一场 SIE 发布会。

从 2013 年 PS4 公布时靠着戳微软二手游戏政策的脊梁大获成功以来，SIE 的发布会一直维持着一个核心，就是运用他们在消费性电子产品行业经营时获得的丰富经验，一次次挑动起观众的情绪，以塑造出强烈的发布会观影体验，从而在本质上盖过喜欢硬桥硬马放内容，但是展现手法缺乏煽动性的主要对手微软。

就是这样的 SIE，今年居然贡献给了我们一场就只有开场和完场时有肖恩·雷顿上台来讲几句场面话，然后全程就是各种播片的发布会。如果说这只是节奏安排上不符合 SIE 一贯用发言来调动观众情绪的风格，那预告片内容上的分布之奇特则让人难以理解，因为 SIE 采用的竟然是开篇第一方作品先声夺人，中期部分大作带着大量二线作品填充时间，最后再用《蜘蛛侠》镇场的结构，结果到了 VR 游戏阶段整个发布会体验直线下降，感觉中后期观众热情已经被耗光了，就连给《战神》预告片的掌声都是干巴巴的。

当然了，这发布会要是放在平常，其实也很不错了，这第一方作品数量足够和老任一战，也就是发售日没个定数。但对于习惯了 SIE 用后手消弭微软早一步开发布会时营造出的优势的观众来说，今年的发布会注定不可能让他们满意——守成，才是手握 6040 万台 PS4 销量的 SIE 最在乎的事情。所以这场发布会的核心甚至缺乏以往的针对性，而是把目标定在了展示出自家产品的丰厚度上。

但部分如《最后生还者Ⅱ》这样的大作的缺席，还是让人在代表着发布会结束的红幕布拉起后，感到意犹未尽。不少观众像我一样期期艾艾地等待着，似乎觉得还会有最后的一点惊喜，却最后发现发布会竟然就是这么多了。要说我们没有感觉到一点怅然若失，那肯定是假的。只盼在年内的其他 SIE 发布会上，我们能够看到更多关于第一方的好消息吧。（文：稀饭）

■发布会上尴尬中的尴尬——《COD 二战》配合预告片放出的真实爆炸特效不但对不上预告片里的爆炸时刻，还在结束后留下了一股呛人的烟雾。求SIE明年发布会别玩这些虚的了，还是多放几个第一方大作震撼一下我们吧。



在平稳中前进
EA E3 2017展前发布会综述

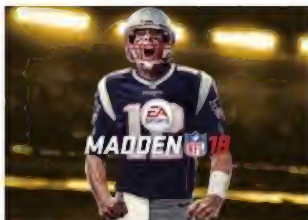
文 北山杉 美编 雷普利

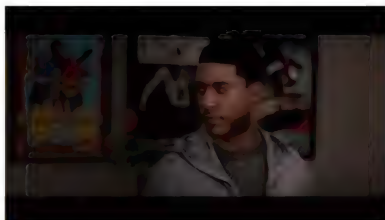


今年的EA展前发布会的会场设计依然保留了EA自身特色的设计元素，整个会场从观众到中心展台都保持了圆形的设计，和EA的标志性的圆形Logo统一，整体视觉效果非常赞。本次的EA的展前发布会相比其他的发布会来说可能没有那些令人大吃一惊的作品，但不论从展示游戏的数量、时长，还是游戏的质量，都处于平均水准以上。这也是EA在近年来的一个缩影——在稳步中求发展。除了传统的车枪球均在以前已经成型的基础上修修补补以外，EA在发展自家电子竞技事业、支持独立游戏以及成立新的研发部门以应对高素质的主机等方面也作出了不小的成就，并且其中不乏让人眼前一亮的作品。可以说今年的EA展前发布会是最大限度地把“守成”这个概念做到了极致的一个发布会，接下来就让我们一起来回顾一下EA发布会上到底说了些什么内容。

橄榄球也要励志！
《麦登橄榄球18》首加故事模式

在一群身穿橄榄球服装的鼓手制造出的喧闹声中，本次EA展前发布会的第一部登场的作品《麦登橄榄球18》也终于登场亮相了。在和现场鼓手表演无缝衔接的宣传片里，着重介绍了本作首次加入的故事模式：《长传》。从剧情上看，《长传》讲述了一个标准的励志故事，一个小人物经过自己不懈的努力慢慢成长为一个超级明星的故事，为各位玩家们灌了一碗浓郁的鸡汤。同时，在预告片的开头，还说明了本作此次将采用全新的寒霜引擎进行制作，从画面上来看确实比前作进步了许多。本作将于8月25日在PS4和XOne平台上发售，并且在未来还将会登陆微软的最新平台Xbox One X。官方还表示，在Xbox One X平台强大的机能支持下，本作在画面上的表现将会比以往更加出色。





以沙皇之名！
《BF1》公布最新的DLC

随着《BF1》的制作人Andrew Gulotta带着一脸迷之微笑地登场，首先通过展示一段由知名网络主播们玩《BF1》的精彩瞬间来总结这款游戏在发售后的一年以来所取得的成就，并感谢玩家们和主播们对游戏所作出的贡献。接着Andrew宣布将在夏天免费更新以夜间战斗为主题的全新地图，随后便是重头大戏，《BF1》的第二个大型DLC“以沙皇之名”的相关内容了。本次的DLC将会增加一个女性角色，同时还会加入一系列的新的武器装备和载具，玩家们也将转移到大雪皑皑的东部战场，在全新制作的6张新地图上同俄军的特色兵种进行作战。扩展内容将于9月推出，当然Andrew同时也再次宣传了EA正在举办的“EA Play”，承诺玩家们可以在本次“EA Play”上玩到最新的DLC地图。



EA Competition！
走向电子竞技时代



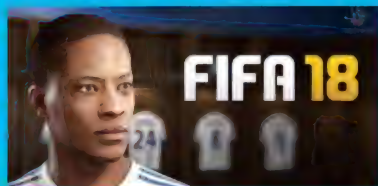
早在两年前，EA便敏锐地抓住了电子竞技时代的热潮，成立了全新的电竞游戏部门，正式宣布进军电子竞技领域。如今，EA为旗下的多款游戏，如《FIFA》、《麦登橄榄球》、《BF》等都成功举办了一系列全球性的电子竞技赛事，并收获了大量的关注和成就。在这次发布会上，自然也少不了对电子竞技的宣传，EA的全球发展团队的总监Patrick Soderlund首先承诺将在不久后为《BF1》推出小规模的团队竞技比赛，接着又对EA在过去的一年里举办的电子竞技比赛做了回顾和宣传。Partrick在介绍时还用了一个《FIFA》联赛冠军的例子来说明EA未来的发展方向是打造更多的电竞明星，希望有更多的普通玩家能够加入到EA电子竞技的队伍中来。

可能是最好的足球游戏？
《FIFA 18》震撼亮相

既然说到了竞技游戏，自然少不了《FIFA》系列的参与，本次发布会的另一大亮点——《FIFA 18》的公布让不少足球游戏玩家喜上眉梢，尤其是本作已经宣布支持简体中文，相信玩家们终于能够不用再忍受球队和球员名的"粤式翻译"了。《FIFA 18》在发布会上着重强调了其打造的真人动作捕捉系统，并在宣传片里请到了大名鼎鼎的C罗真人出镜，展示他在进行动作捕捉时的场景，之后在游戏里也能看到电脑根据真人数据模拟出来的招牌过人动作。

相信各位《FIFA 17》的玩家一定会对游戏里"旅程模式"的主角艾利克斯·亨特印象深刻，事实上这位虚拟角色的加入受到了全球玩家的一致好评，甚至受到了现实世界球队中的主教练、球员、球探的赞赏和喜爱。根据EA自己的统计，自《FIFA 17》推出"旅程模式"以来，直到如今，全球玩家操作艾利克斯共打入了6亿粒进球！足以见得艾利克斯在玩家们当中的人气。因此在这次《FIFA 18》的亮相中EA也特别提到了这位虚拟世界的"球王"，同时宣布艾利克斯·亨特将会继续在新作的"旅程模式"中登场，这次他能在全球玩家的操作下打进多少粒进球呢？让我们继续期待他的表现吧！

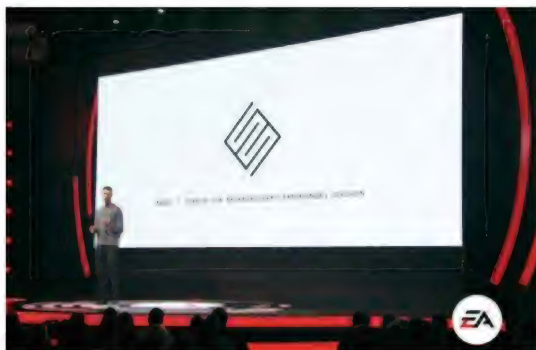
《FIFA 18》将于9月26日在美国发售，随后的29日面对全球发售，EA Access用户可以提前三天玩到本作。





种子计划启动！
EA宣布成立"SEED"部门

随着微软XOne X的亮相，业界终于迎来了一台可以和高配置PC匹敌的游戏主机。对于各大游戏厂商来说，有了更强劲的平台，剩下的就是要努力在游戏的图像和显示效果上下功夫。而EA显然明白这一点，在展前发布会上率先成立了一个名为"非凡体验探索部门"的新机构，简称为SEED（Search for Extraordinary Experiences Division）。SEED成立后将专注于游戏图像显示功能方面的研究，通过技术的提升来增加EA旗下游戏的互动体验。执行副总裁Patrick还表示今后的SEED还将拥有更加伟大的目标，其中包括进军VR领域，开发虚拟现实内容的游戏等。



你甚至可以在《极品飞车》中进行抢劫！
《极品飞车 复仇》公布

"枪"和"球"都已经说过了，那么接下来自然少不了"车"了，两位制作人略显紧张地为我们带来了"《极品飞车》系列"新作的相关内容。和许多玩家想象中不一样的是，本次发布会上《极品飞车 复仇》将展示的终点放在了故事模式上，这次将会有三个风格特异的可操作角色，并且在故事中还会加入丰富的地形和车辆，为玩家们打造出电影般的快感。发布会现场还实机演示了一段名为"高速抢劫"的故事模式，从展示出来的内容来看，除了在撞路上的车后会进入一段特别像"《火爆狂飙》系列"慢镜头车毁演出的动画之外，从画面到演出均是系列的最高水准。除此之外，还提到了一下汽车改装系统，让玩家能够"秒变"汽修工，享受攒钱改车的乐趣。本作将于2017年11月7日正式发售。

依然是好基友的故事。
《兄弟 双子传说》制作组最新作公布

EA在近年来对独立游戏的支持力度超过了过去的任何时候，目前的EA旗下有超过数百个独立游戏项目正在紧锣密鼓地开发当中。在本次发布会上，EA也宣布将会对独立游戏开发者提供更多资金、渠道上的帮助，让他们能够顺利完成并发行自己的独立游戏。而作为旗下独立游戏的代表，由《兄弟 双子传说》的制作组Starbreeze Studios开发的新作《逃》也正式在会场上亮相。《逃》是一款双人分屏合作游戏，讲述了两个在监狱里认识的伙伴一起合作越狱的故事。从预告片中可以看到本作将会有很多需要双人合作才能闯过的障碍，同时在越狱以外，还有许多驾驶、潜行、射击等动作元素。另外，据游戏的制作人Josef Fares说，本作只能由两人分屏一起游玩。因此，孤独的你，赶快抓紧时间去找一个基友吧！

本作将于2018年初发售在PS4、XOne平台上。

《NBA LIVE 18》
正式宣布回归

此前一直在流传的"《NBA LIVE》系列"续作的消息终于在EA发布会上落下了实锤。作为一款老牌篮球IP，制作组耗时两年来研究和设计游戏的动作系统，并称："玩家将会获得前所未有的篮球游戏体验。"发布会公布了一段由动作监督Connor Dougan亲自演示的运球动作，并表示可以用控制器精确控制球员的运球、上篮动作，比如"该用哪只手上篮"之类的选择也将交由玩家来自由控制。除此之外，还着重介绍了一个名为"The One"的模式，玩家将能够在该模式内体验到"联盟"和"街头"两种赛事的玩法，并且使自己创建的球员获得成长。本作将于2017年9月发售，同时还将在8月发布一个供玩家免费试玩的Demo，玩家可以在其中体验到包括"The One"在内的游戏的各种模式，Demo的进度也将会在正式版中得到继承。

《星球大战 战场前线2》

随着星战里的白兵出现在发布会时，全场的气氛被瞬间点燃，这里不得不感慨一下"《星球大战》系列"在美国人民心目中的地位。随后游戏中女主角的扮演者Janina Gavankar也受邀来到现场造势，可见EA对本作的信心满满。本作比起前作将会包含更多的内容，包括全新的主角和剧情，更多的星球、舰船以及载具。单人故事将会衔接《星球大战 绝地武士归来》到《星球大战 原力觉醒》之间的剧情，粉丝们熟悉的电影主角也将悉数登场。而在多人模式中，战场的可容纳人数将会达到40人，加入了不少新地图以及太空战场供玩家战斗，发布会现场也展示经过全面升级的空战系统。最后，本作还将首次加入职业系统，玩家可以通过自己扮演的角色在战场上进行合作。本作将于2017年11月17日推出，主机独占分屏合作模式，现在预购可获得秋季的Beta测试提前游玩权限。

充满奇迹与冒险的 Bethesda主题乐园

BethesdaE3 2017展前发布会综述

文 六等星
美编 雷普利



北京时间6月12日12：00分，在一段员工和其子女讲述对于游戏热爱的温馨片段后，本次Bethesda E3发布会正式拉开了帷幕。开场便是一段热血的游戏混剪播片，带领玩家重温了近年来Bethesda发行的重量级作品。早在E3前夕，Bethesda便已透露将会在今年内公布两款3A级新作，而E3展会上展示的“Bethesda主题乐园”中两块正在维修的设施，也暗示了这两款作品将会是本次发布会的重头戏。

老游换新衣

好菜自然要放到最后吃，首先公开的还是去年便以演示过的BethesdaVR计划，演示以HTC Vive为载体运行的《DOOM VFR》和《辐射4 VR》。这次不再是枯燥的技术讲解，直接放上了实机游玩视频，演示如何利用VR的特性带来全新的互动体验。很可惜为了避免眩晕感，《DOOM VFR》的移动方式仍然是定点移动，不过《辐射4 VR》的互动倒是显得极为有趣。



《上古卷轴》的单机新作虽说迟迟没有消息，但《上古卷轴 在线》在国外的人气还是相当火热，发布会上新的章节故事——《重回晨风》获得了国外玩家的高度赞扬，而同IP的电子卡牌游戏也带来了全新的“天际英雄”卡牌包。以上两款作品或许国内玩家接触起来比较困难，但随后NS版《上古卷轴V 天际》的演示宣传片想必令不少老滚迷们都兴奋起来，《塞尔达传说》的联动服装以及应用Joy-Con特性的新玩法令这款经典游戏焕发了新生。



恶灵再临、英雄回归





发布会过半，之前便知晓的作品都已展示完毕，发布会也进入到高潮，开始公布全新作品。首先登场的是《冤罪杀机》外传作品《冤罪杀机 界外魔之死》，几乎没有人料到《掠食》才刚刚发售，这么快又能玩到该作开发商带来的新作。游戏引擎虽来自《冤罪杀机2》，但故事剧情以及玩法都与二代有着不小的差异，而且将作为一款可以独立运行的外传式作品于今年9月15日发售。

在介绍完《雷神之锤 战士》2017年世界锦标赛的一系列消息后，重头戏终于登台亮相。首先公布的作品便是由三上真司带来的《邪恶深处2》，有金牌制作人和前作超高素质做保证，配合上超酷的意识流宣传片，玩家内心以及钱包早已无法平静。无需等待太久，今年10月13日星期五，在这个魔鬼之日，玩家们便可以体验到这款“惊”世神作。

最后一款压轴作品则是曾获奖无数的“《德军总部》系列”续作——《德军总部 新巨人》。剧情紧接前作，故事的舞台设定在美国大陆，为了解救被纳粹占领的自由之国，主角B·J将掀起新的美国革命。感觉已经好久没玩到这种纯粹为了爽快而爽快的单人主视角射击游戏。发售日也不远，10月27日玩家们便能化身英雄，猎杀纳粹拯救世界了。

Wolfenstein II
THE NEW COLOSSUS

这才是玩家想要看到的发布会
育碧E3 2017展前发布会综述

文 三日月 美编 雷普利

如果没有混在育碧员工座位区域亲身体验，我恐怕都无法想象时至今日，比起一个游戏开发者更像是一个游戏界吉祥物的宫本茂在玩家心目中的声望到达了一个什么样的地步。当他为了《马里奥＋疯兔 王国之战》的宣传，亲身从后门走入发布会现场时，掌声震天，他走过的通道旁，所有观众都是直接起立鼓掌来欢迎他，场面可以说是我所见过的发布会观众反应里最热烈的，比起以前EA把球王贝利请来时的场面还要惊人。当然之后的现场互动就显得有点尴尬，不过大家显然都不太在意，毕竟光是他本人能够在E3上真人出现，而不是在任天堂的在线直面会上远程露脸，就已经让这一场发布会显得非常有价值了。

而虽然接下来的发布会当中，这种夸张的场面再也没有出现过，但对于大部分作品，观众们都给予很热情的反应，例如用海盗之间的战斗作为题材的《怒海战记》和《星链 阿特拉斯之战》，考虑到许多作品其实都是新IP或是新IP的续作，这种对于创新精神的包容和鼓励应该才是育碧发布会上最令人感动的事情。在育碧整体面对着维旺迪的恶意收购时，这家公司在整场发布会上展现出的精气神却丝毫没有让人觉得他们的创新和冒险精神受到了任何影响，最后在场的育碧员工全体上台感谢玩家们的支持时，我见到不止一个观众向他们高举双手鼓掌以表示敬意。可以坦白地说，这应该是今年E3最励志的一场发布会，超越了每年第一方发布会带来的游戏阵容和主机性能之间无谓的口水战，点出了厂商们真正应该用于吸引玩家的永恒主题：创新。



▲宫本茂在舞台上和育碧CEO Yves Guillemot之间的互动略显尴尬，不过观众们给出来的掌声却是一点不小。

马里奥×疯兔×策略游戏

自从任天堂把各大游戏展的发布会变成了直面会后，玩家就很久没在发布会的舞台上见到过宫本茂的身影（除了某次苹果发布会）。没想到今年E3上我们竟然能在发布会上见到宫本茂本人，而且还不是在任天堂自家的发布会上。宫本茂在育碧发布会上登场算是本次育碧发布会上第一个也是最大的惊喜之一。虽然《马里奥＋疯兔 王国之战》早在一年多以前就已经被泄露，但由于一来没有实机画面二来没有玩法介绍，因此还是有不少玩家觉得本作并不存在，至少光看标题，你也猜不到本作的实际玩法。

结果，宫本茂登场了，游戏也公布了，甚至大家很快就能玩到（今年8月29日发售）。游戏类型也是出乎大家意料，竟然是一款乍看还和《XCOM》有点类似的策略游戏。而无论是马里奥还是疯兔，两个角色对应的游戏系列都很难让玩家联想到策略游戏。从演示以及实际试玩来看，这个奇怪的组合看起来结合得还相当不错。

实质上，本作已经秘密开发了近三年的时间。虽然事后证明之前的泄密都是有理有据，但游戏公布后依然给不少玩家带来了很大的惊喜。作为少见的以马里奥为主要角色却由非任天堂的第三方开发制作的新作，本作既证明了育碧和任天堂之间的良好关系，也让各位玩家看到了育碧在开发新IP以及创新方面的大胆以及努力。



▲在发布会上忍不住落泪的本作制作人Davide Soliani在发布会后还收到了印有他落泪照片的T恤，顺便一提，这位仁兄可是宫本茂的真爱粉。

重新找到方向的《刺客信条 起源》

从国内玩家的认知度来看，育碧应该是全球被中国玩家黑得最厉害的游戏发行商，甚至比“全美最差游戏公司EA”还要夸张。除了人云亦云的跟风黑外，育碧最招玩家黑的一点就是“游戏玩起来都一个样”。重复度极高的支线，虎头蛇尾的主线，还时不时来几个让玩家啼笑皆非的BUG是大部分育碧“大作”的共同缺点。其中“《刺客信条》系列”算是最能印证以上三点的游戏系列。一年一作的频率让这个系列的素质不断下降，其名声也开始急速下降，不光是玩家，大概连育碧也意识到了这一点。

因此我们今年看到了一个截然不同的《刺客信条》新作，焕然一新的战斗系统、引人入胜的历史背景、讲述兄弟会起源的故事，甚至连游戏类型也从之前的动作冒险变成了动作角色扮演。在阔别玩家两年后，至少从其在E3呈现出来的效果来看，本作好玩不好玩得发售才能见分晓，但其革新力度之大，想必大家都是有目共睹的。

超！越！善！恶！2！

即便“内部人士”怎么神通广大，能在E3发布会前提前把要公布的游戏透你一脸，每年E3你依然能找到一些惊喜（虽然“惊喜”二字一般意味着几年内你都玩不上），例如去年的《莎木Ⅲ》、《最后生还者2》以及《战神》。但在育碧发布会上你很难有什么惊喜，毕竟他们不怎么“画饼”，在发布会上看到的游戏玩家一般一年内就能玩上。

然而今年他们竟然给各位玩家画了一个饼，还是一个各位玩家都喜闻乐见的饼：时隔14年的“《超越善恶》系列”最新作《超越善恶2》。这款在国内曾被引进被翻译成《撕裂的天堂》的游戏在当年以其开放世界的玩法、扣人心弦的世界观以及有趣的战斗给当时的玩家留下了极其深刻的印象，然而新作却一直只存在于各种流言之间，迟迟没有和各位玩家见面。

和很多时隔多年突然公布新作的系列一样，本作暂时还只有一个CG动画，实机影像什么的不存在的（后来还是公布了一段“概念演示”），但已经足够让很多玩家和发布会上本作的制作人，又被成为“雷曼之父”的Michel Ancel一样泪流满面了。



入口

微软 MICROSOFT

满场的
Power Monster！

今年微软的展台自然是以 Xbox One X 这台全新型号的主机为主题，不但有这台主机的实机展示和华丽的部件分解展览，现场的许多展出游戏也是使用 Xbox One X 开发机来展示，也有不少有趣的活动和奖品。值得一提的是，今年微软的展台搬到了以往都是第三方地盘的南馆，把西馆留给了 SIE 和任天堂，这或许预示了微软想要和第三方进一步拉近关系的决心？

1





●展台入口
今年微软还是和往年一样举办了 E3 会后的媒体试玩专场，原本稀饭我以为能够拍个没那么人头涌动的展台全景，可惜我太天真了，到场的媒体人数不少，全挤进展台后，也还是人满为患。

●注目点 1
放在展台入口处的，自然是本次 E3 微软的主角 ：Xbox One X。

●注目点 2
这是《极限竞速 7》拟真驾驶框体，自从“《极限竞速》系列”在 Xbox 系主机上打响名声后，几乎每年系列新作都会有这种拟真驾驶框体试玩，体验绝佳，不信大家可以问问老王同学——虽然他没玩上，只是摆拍了一张（笑）。

2











●注目点 3
因为试玩会的举办时间是晚上的 6 点 30 分 ~8 点 30 分，所以微软还贴心地为到场媒体准备了可口的冷餐——虽然我不太吃得惯就是了。

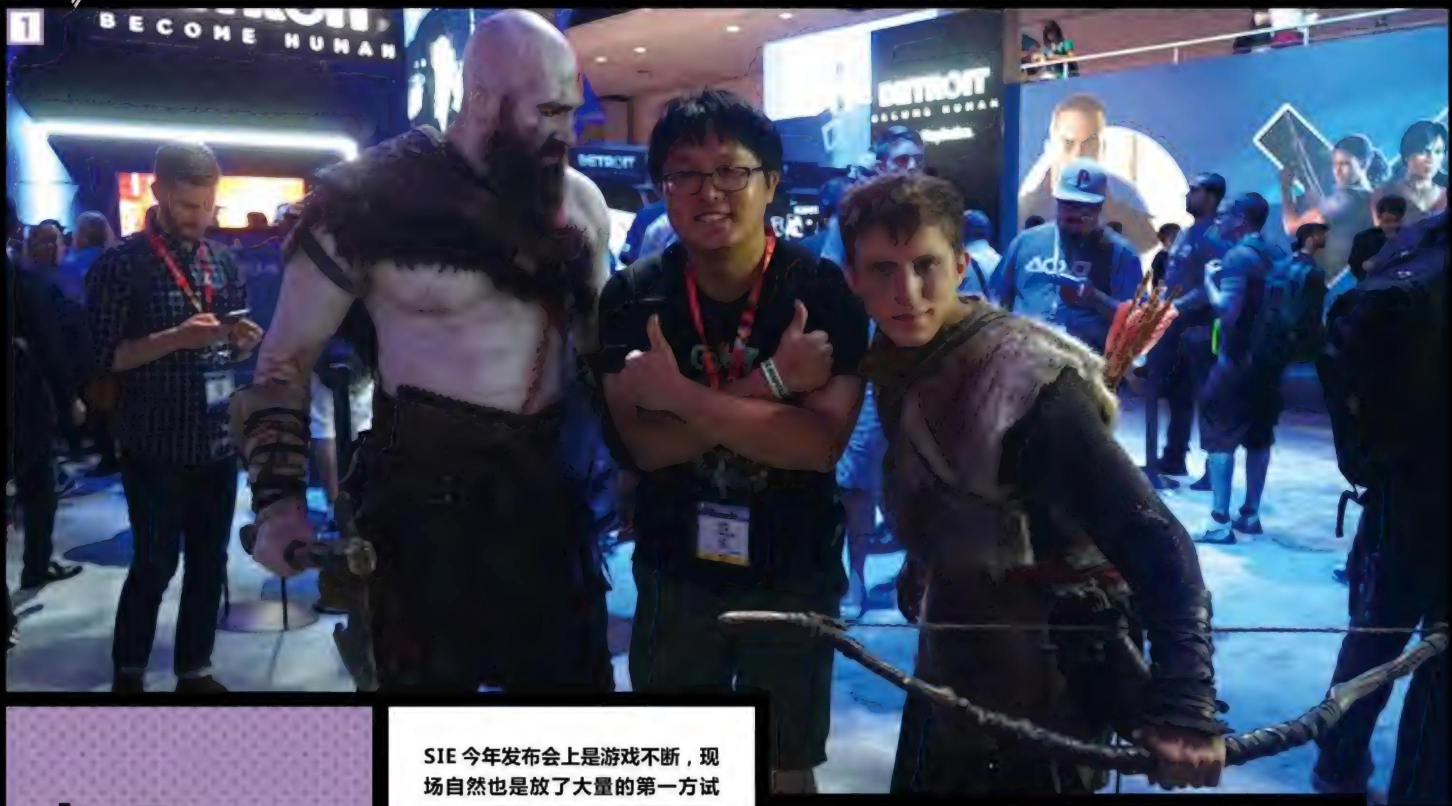
●注目点 4
现场定制自己的 Xbox One 手柄仍然是今年微软展台的亮点之一，看看这满墙不同配色的手柄，相信总有一款适合大家。而且现场定制的手柄还会印有"MADE AT E3 2017"字样，这是逼铁杆软饭每年去 E3 定制一个的节奏啊！

●注目点 5
《盗贼之海》试玩区外的雕像，不过我怎么老觉得好像去年见过？

●注目点 6
今年微软展台也同样有 Win 10 的展示区，按照惯例还是放了些造型非常酷炫的 PC 高配主机在现场展示。

●注目点 7
除了各种展览和试玩内容，微软展台还有一些有趣的现场活动，例如这支打扮成海盗的小乐队就会在《盗贼之海》附近进行现场演奏，水准还挺高的。





索尼
SIE

SIE 今年发布会上是游戏不断，现场自然也是放了大量的第一方试玩，封闭演示和公开试玩都有。不过因为今年 SIE 仍然使用自家 APP "PlayStation Experience" 来预约排队，所以现场的试玩和封闭演示区域倒是没有大排长队，只是试玩名额非常不好抢，需要网速、手速和设备响应速度都高才能够成为天选之人。



满眼尽是
第一方正Game！





●注目点 1
奎，奎爷，咱们好好合照行不，你一副想砍我的样子是干嘛！？（类似的 SIE 第一方作品角色 Cosplay 会在场中不断巡游，并和到场的观众合照）

●注目点 2
《星球大战 战场前线Ⅱ》除了在场外的 EA PLAY 活动现场有试玩，也在 SIE 展台有展出，不过试玩位置安排颇有想法，先到的人可以被分到一张舒适的椅子，简直可以说是在躺着输出，而后面到的玩家就只能站在后方的试玩台旁站桩输出，高下立判啊！

●注目点 3
《COD 二战》除了在动视自家展台有试玩，也在 SIE 展台安排了试玩，虽然试玩名额仍然很有限，但大家抢名额和围观的热情还是很高，所以虽然今年《COD》看起来影响力早已不复当年勇，却还是很有群众基础的。



●注目点 4
第一方和第三方大作的封闭演示区在 SIE 展台形成了一道风景线，从左到右分别是《神秘海域 失落的遗产》、《怪物猎人 世界》、《往日不再》、《蜘蛛侠》和《底特律 化身为人》。

●注目点 5
《GT 赛车 竞赛》是现场最大牌的第一方游戏，不光有一个自己专属的大舞台，6 月 14 日的下午，制作人山内一典还在这里跟现场观众介绍了一下这款作品的特色。





●注目点 6
《命运 2》的试玩也是 SIE 展台的热门项目，用 APP 各种抢不到试玩名额，稀饭我只能乖乖跑去动视展台试玩，结果后来看清楚了 SIE 这边的试玩内容后禁不住一顿捶胸顿足，因为动视那边玩的是我根本不感兴趣的 PVP 对战，SIE 这边能试玩的却是 PVE 的突袭任务……唉，只能等 7 月 19 日本作在 PS4 平台开放 Beta 测试才能弥补我这次的遗憾了。

●注目点 7
在《GT 赛车 竞赛》试玩时，我们还遇到了 SIE 邀请来的菲律宾网络红人 Alodia Gosiengfiao，她当年 COS《特种部队》中反派阵营眼镜蛇部队的成员“男爵夫人”的照片直到今天还在网上流传哦。

●注目点 8
展台的一侧还有一列 VR 游戏的试玩区，不过今年 VR 毕竟是过了被炒热的风头，所以人气比起往年有所下降，估计在今后需要通过硬件更新换代或是出现顶尖大作来提振一下人气。





全景



今年任天堂的展台内容丰富度比去年要高，有足足八款游戏可以试玩，现场也仍然有树屋直播，可以说是极为热闹。不过虽然今年不像去年那样让《塞尔达传说 荒野之息》一家独大，现场仍然有一个主题，那就是同样身为第一方顶级大作的《超级马里奥 奥德赛》，整个展台也是按照游戏当中的大都会关卡作为原型来打造，不但有着大量的路牌、座椅和交通灯等装饰，甚至还安排了独特的灯光和音效，在现场营造出各种天气效果，非常有趣。

1



●展台全景
其实用上了全景能够照到的也只是整个展台的冰山一角，不过相信大家已经能够直观感受到今年任天堂展台的人气了。

●注目点 1
现场有不少《超级马里奥 奥德赛》中帽子附身状态后的敌人的雕像，例如这个马里奥附身版的炮弹比尔（Bullet Bill）。

●注目点 2
《超级马里奥 奥德赛》在现场的试玩台数量非常多，不过和想要试玩的热情观众数量比起来，还是杯水车薪。

●注目点 3
从展台内往展台外看，就可以看到入口处马里奥雕像的背景，其实那是一艘带有风帆的船，不过现在已经半淹没在人海里了。

任天堂 NINTENDO

大都会中的游戏狂欢！

2



3













•注目点 4
来看看入口雕像的正面照吧，马里奥的动作很风骚哦！

•注目点 5
另外一个非常有趣的雕像：马里奥附身的利嘴大铁球（Shark Chomp），表面还有特意做出来的脱漆和划痕，果然是社会我球哥，球狠话不多。

•注目点 6
现场的《超级马里奥 奥德赛》试玩指导人员都穿着很有点 60 年代味道的正装，我一开始有点疑惑老任这是搞什么套路，后来看了游戏预告才突然醒悟过来，这是马里奥的在游戏里的其中一套服装！

•注目点 7
试玩了《超级马里奥 奥德赛》之后就可以去领一顶我头上这样的宽檐帽，不过马里奥附身版的酷栗宝同志好像对我这个"盗版"装束有点意见哦！（害怕.jpg）

动视虽然是美国业界闻名的游戏发行商，但似乎这么多年下来，在 E3 展出内容上就是逃不出简单粗暴的怪圈，每次都是“《COD》系列”新作主打，有时候干脆是惟一主题，而在《命运》这个据说有 10 年规划的多人联机游戏系列推出后，也成为了展台的常客。于是今年的动视展台，就是这两个作品的天下，虽然硬要说是有点单调，但架不住粉丝热情，还是两个试玩都大排长龙。

入口



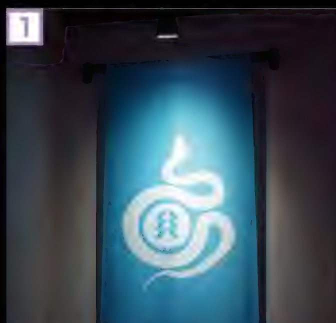
动视 ACTIVISION

两大3A巨作双雄汇

1

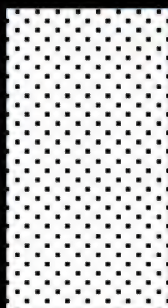


1



2





2



3



•展台入口
动视的两个试玩区入口都是在自家大招牌下面，但是想要进去实际试玩，得绕着展台排老长一条队进入位于另一边的入口。

•注目点 1
以《命运 2》的试玩区为例，不要以为进入了展台另一边的入口就万事大吉了，里面其实还有三个内部空间，第一个空间展示的是游戏当中三个职业的角色对应的雕像和旗帜。

•注目点 2
《命运 2》试玩区第二个内部空间里会有工作人员和大家介绍游戏玩法，而第三个空间里还放着几把游戏里的枪械的一比一模型，细节非常不错。

•注目点 3
试玩台的设备数量其实非常充足，不过也架不住玩家们人多，所以排一遍还是得花上一小时以上的时间。



史克威尔艾尼克斯 SQUARE ENIX

二三线佳作挑起大梁



今年 E3 对于 SE 来说应该是比其他厂商都要平淡的一届，毕竟他们没有拿出太重磅的作品，《最终幻想Ⅶ 重制版》和《王国之心Ⅲ》还是继续保持神隐状态，于是整个舞台变成了大量的二三线作品遍地开花的盛况，主打作品反而变成了正在推出新资料片的《最终幻想ＸⅣ》，以及在街机版基础上加入新要素后登陆家用机的《异说 最终幻想 NT》。



●注目点 1
《异说 最终幻想 NT》的试玩也颇有人气，游戏本身看似复杂，但在大家都不太搞得懂规则的情况下，玩起来还算是打得有来有往，证明游戏对新手还是比较友好的。

●注目点 2
现场的大屏幕展示内容也是集中在了《最终幻想ＸⅣ》的资料片《红莲之狂潮》上。

●注目点 3
虽然今年的重头作品不够多，但是 SE 的展台整体人气还是非常高的——这和他们送的礼品比较有吸引力也有一定关系。

●注目点 4
SE 同时还在现场摆放了不少自家商品，旗下的 Static Arts Mini 系列黏土小人商品里还有目前正火的神奇女侠。

●注目点 5
在 E3 上公布的新作《奇异人生 风暴前夕》虽然在展台上有宣传板，但是并没有现场试玩。









华纳 WARNER BROS.

乐高积木公告栏才是展台本体！







华纳今年游戏阵容比去年好那么一点点 现场有《不义联盟 2》的对战活动，而主打游戏则是已经公布了一段时间的《中土世界 战争之影》，其他作品自然还是各种各样的"《乐高》系列"作品，包括了产品线已经丰富得让人看花眼的《乐高 次元》，角色阵容非常有吸引力的《乐高 漫威超级英雄 2》，以及已经培养出一批自家忠实玩家的《乐高 世界》。当然了，这个展台还有一些独特的妙趣，例如乐高世界配套的那个让人脑洞大开的公告栏，就吸引了不少玩家来进行创作。



●注目点 1
现场当中能够看封闭演示和试玩的作品主要就是《中土世界 战争之影》、《乐高 漫威超级英雄 2》和《不义联盟 2》。

●注目点 2
整个展台最引人注目的，自然还是《中土世界 战争之影》的飞龙雕塑。

●注目点 3
相比起来还是展台侧面的这个乐高积木公告栏比较有趣，观众们可以从下方箱子里翻找各种积木，在公告栏上拼出自己想要的图案，其中有不少大手之作。至于稀饭我的第一个作品嘛，请留意公告栏的最右上角。

●注目点 4
开展第二天，在等待采访的间隙，没法排试玩又已经基本拍好现场照片的我，开始了第二次自我挑战（简称摸鱼三分钟）。最后成果我还是挺满意的，也算是在 E3 现场留下了我们的印记吧。（笑）

●注目点 5
大量的"《乐高》系列"作品撑起了半个展台的内容。

育碧 UBISOFT

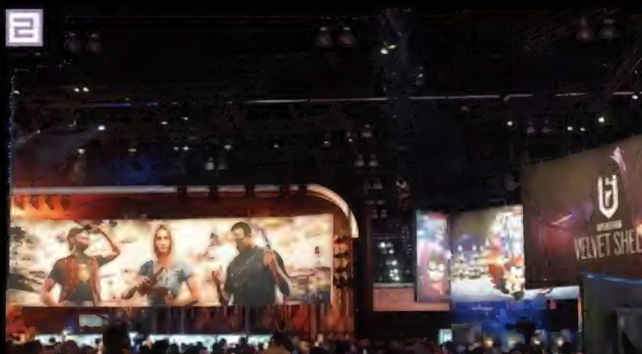
玩什么游戏 我要买周边！

今年育碧公布了好几款新作 还有《马里奥 + 疯兔 王国之战》这种和第一方超级 IP 合作的新作品，可谓是风头十足。而他们现场的展台也是内容丰富，光是能够试玩的作品就有七八个，要是能像我那样跟育碧的公关人员约上内部试玩，还可以在育碧的媒体区找到专人带你玩新游戏，体验不是一般地好。但要说这个展台最吸引我的，还是那些丰富的周边产品，其中有不少都让人感觉自己控制不住掏钱包的欲望。这可能解释了为什么我下午 2 点时试图去排一下育碧商店的队，却被告知他们的队伍已经排到 6 点完场的时刻了......

1



2



3



4



•注目点 1
展台的最中央除了吸引人的舞台，最抓眼球的自然是这块大荧幕了。

•注目点 2
育碧展台人气也是相当旺盛，几乎每款作品的试玩都是大排长龙，不止是刚公布不久的《孤岛惊魂 5》，连《彩虹六号》也有不少玩家捧场。

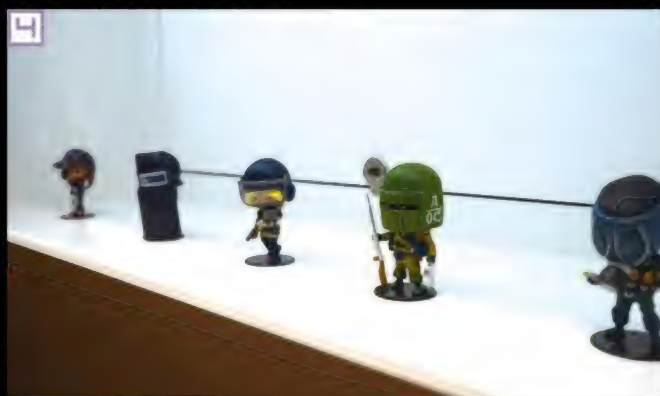
•注目点 3
"《刺客信条》系列" 在暂别 E3 展台一年后回归，新作《刺客信条 起源》立刻又获得最高规格的展示待遇，看看这霸气的试玩区宣传板，妥妥的就是看家大作的水准。

•注目点 4
最后重点来了，在育碧展台的舞台两边，都展示有大量的周边产品，其中《马里奥 + 疯兔 王国之战》的角色雕像已经在我们的官方网店有预售，这里就放一下其他育碧展示的周边产品吧。个人最喜欢的是《彩虹六号》的 Q 版黏土人偶，其中绿头盔的机枪哥大家应该都能够一眼认出来吧？

4



4



卡普空 CAPCOM

怪物猎人终于走向世界

虽然大多数欧美玩家应该都不会觉得 Capcom 今年的展台有什么惊喜，部分特别喜欢 3 对 3 组队形式的"《MVC》系列"玩家可能还会对采用了 2 对 2 形式的《漫威英雄对 Capcom 无限》口诛笔伐一番。但对于亚洲地区的玩家来说，今年 Capcom 的展台应该有着别样的吸引力，原因无他，有《怪物猎人 世界》啊。虽然现场留给《MHW》的只有一个封闭演示场地，和一只雄火龙雕塑，但光是能够看到原本只是在亚洲地区大受欢迎的《怪物猎人》登陆 E3，向更多的玩家展现自身的魅力，就已经是一件足以让人感到幸福的事情。





•注目点 1
今年 E3 现场的怪物雕塑不少，但要数最霸气的，仍然是 Capcom 的这只雄火龙。

•注目点 2
《漫威英雄对 Capcom 无限》试玩区除了大量的试玩机台，还有直播玩家对局的大屏幕，下方的则是真实比例的大反派奥创西格玛雕塑。

•注目点 3
《洛克人 遗产合集》也是这次 Capcom 展台的一个重点，所以元祖洛克人也以雕塑的形式露了一把脸。

•注目点 4
今年 E3 恰逢"《街霸》系列"30 周年，所以虽然没有系列新作推出，小野义德还是非常勤勉地来到现场进行签名活动。

•注目点 5
Capcom 展台每年会固定晒出的各种周边商品今年自然也不会缺席，而且还有不少精品，例如这个大神的胸雕，头顶上的一寸法师内置了 LED 灯，在现场还会闪闪发光，效果很不错。





今年 Bethesda 的发布会现场搞得像是个游乐场，结果 E3 展台也来了个类似的套路，虽然试玩游戏里也有《德军总部Ⅱ 新巨人》和一堆 VR 版的 Bethesda 看家作品（《辐射 4》、《毁灭战士》还有骗了好几次奶粉钱的《上古卷轴Ⅴ 天际》），但本质上现场的核心就是让大家来开开心心玩一玩，所以现场有各种拍照设施，还有工作人员拿着能够拍照的平板四处巡游，周边也是各种送，稀饭我甚至碰到在路上派《雷神之锤 战士》的主题 T 恤，俺眼明手快地拿了一件，然后发现派 T 恤的小哥竟然就正好派完了，看着身边其他围过来的观众失望的神情，我麻木不仁地发出了得意的笑声！

贝塞斯达 BETHESDA

排E3试玩不如直接来玩！

●注目点 1
Bethesda 展台的 LOGO 有点特别，下面有个动画屏幕，不断放着一只背上插满了箭的熊的动画（黑人问号.jpg），按照主题来推断，应该是《上古卷轴 在线》的新故事《重返晨风》的相关宣传。

●注目点 2
《德军总部Ⅱ 新巨人》的试玩场地非常好玩，被打造成了一个家庭餐厅。

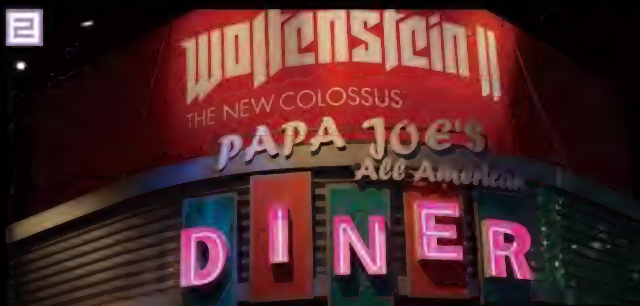
●注目点 3
现场最令玩家羡慕的应该就是这两台限定版主机，然而无论是《德军总部Ⅱ 新巨人》版 Xbox One S 还是《邪恶深处 2》版 PS4 Pro 都是非卖品。

●注目点 4
展台的一侧还设有 Bethesda 的官方商店，虽然人气没有育碧商店夸张，但也足够吸引像稀饭我这样的 B 社粉丝了，所以我在看到商店的瞬间就立刻冲过去，充了 100 美元的信仰！

●注目点 5
哥们这么巧，你也是一个人一只狗闯 E3 啊？

1

2





3



3



5



4



MICROSOFT 出展游戏汇总

本届 E3 展上微软展出了 42 款游戏，其中 22 款为 Xbox One 主机独占作品。虽然其中并没有令人眼前一亮的原创大作，但可选择游戏之多依然让玩家看花了眼，而且这些游戏全部可以在未来的一年内时间里玩到。由于微软如今坚持 Xbox One 和 Windows 10 共同发展的策略，如今 Xbox One 完全独占的游戏已经不存在。但 Xbox Play Anywhere 的政策能够让玩家花一份价钱玩到两个版本，对玩家来说相当超值。

腐烂国度2
State of Decay 2

机种：XOne　类型：动作冒险
发行商：Microsoft　发售日：2018年春



由 Undead Labs 开发的丧尸题材生存游戏《腐烂国度》，问世后有超过 450 万名玩家玩过此作，于是续作也就应运而生。游戏采用开放世界玩法，有超过 1000 个角色在游戏中登场。每个角色都有不同的专长和特点，有的擅长战斗，有的擅长种植，有的擅长修理，这些专长和特点都和角色的故事背景有关。玩家需要根据角色的特点来设法让自己的小团队生存下来。

游戏中玩家能够建设自己的基地，可以自由决定在什么地点安放什么东西。基地中会显示各种资源的情况，如果某项资源不足就有可能导致重要后果。不光是食物和水，居住条件也会影响生存者的状况。玩家还要设法监督生存者的工作进度，并防止在施工时产生巨大的噪音，以避免吸引附近的丧尸。

游戏中并不存在能够完全自给自足的世外桃源，为了争夺资源、寻找口粮或者网罗人才，玩家都不得不率领生存者主动出击。如果生存者不幸被丧尸所杀，那么他将永远在此轮游戏中消失。游戏支持多人联机，合作时冒险的难度会大大降低。玩家也还可以设法拉拢其他势力的生存者，但要小心的是加入的人过多的话，资源也会加速消耗。

本作在前作的基础上，增加了更多种类的丧尸，动作要素方面也有新要素加入。制作人表示游戏的最大特点是专注人性，它不像其他丧尸游戏那样，出了错可以读档，或是能横行于丧尸世界，玩家经常要面对艰难的决定。为了保持游戏时的紧张感，游戏必须在线进行，不支持离线游戏。

[文 :纱迦]

我的世界
Minecraft

机种：XOne/NS　类型：动作冒险
发行商：Microsoft　发售日：已发售


□画质提升前后的效果对比。

在本届 E3 展上，微软宣布了《我的世界》的多项重大举措，其中最令人瞩目的是《我的世界》的所有版本将得到统一整合。

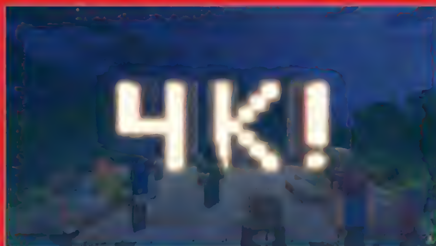
微软将很快发布《Super Duper Graphics Pack》画质提升更新包，游戏更新后将在保持原有美术风格的基础上，将解析度提升至 4K，并拥有更加逼真的光影效果。从公布的实机演示来看，游戏将拥有动态光源效果，可视距离大幅增加，液体效果大幅强化，虽然人物依然是方头方脑的大块马赛克，但总体观感发生了极大的改变。

而预定今年夏天推出的《Better Together》更新，将打通各大平台之间壁垒，将 Windows 10、iOS、Android、Xbox One、NS、VR 版的《我的世界》全部整合为一体，统一用微软账户登陆游戏，以上平台的玩家可以跨平台进行联机游戏，而游戏的名字也会全部统一为《我的世界》，不再有乱七八糟的后缀名。如果玩家此前在任一平台购买过某个 DLC，更新后将自动获得其他平台的该 DLC，无需重复购买。

目前各大移动端以及任天堂均积极响应了微软的号召，但索尼仍在观望之中，因此 PS 平台的《我的世界》仍为独立版本。另一个独立的版本则是《我的世界 JAVA 版》。

[文 :纱迦]







除暴战警3
Crackdown 3

机种：XOne
发行商：Microsoft
类型：动作冒险
发售日：2017年11月7日

E3现场试玩感受

公布已久的《除暴战警 3》将和Xbox One X同日发售，游戏将支持原生 4K 分辨率以及 Dolby Atmos，同时还对应 Xbox Play Anywhere。《除暴战警 3》的故事发生于 2045 年的城市 New Providence，玩家需要在广阔的城市中击溃不同地区的犯罪组织。游戏支持 4 人联机，也可以单人游玩。

在这个城市中会有若干个区域，每个区域都由不同的犯罪组织管理，玩家的目的就是要击败犯罪组织的头目。玩家可以随时通过地图来查看城市里的势力分布，当将某个区域的所有犯罪分子全部消灭之后，这个区域就会被玩家彻底掌控。本作虽然会有主线任务，但玩法非常自由，玩家可以按自己的喜好来决定如何达成目标。游戏不会有 Game Over 的设定，玩家如果被击倒，可以通过快速复活再次投入到战斗当中。

E3 上的试玩是 10 分钟限制的沙箱模式乱打乱跑，因为时间的限制，稀饭我没来得及完整体验游戏当初宣传时强调的场景破坏效果，只是可以肯定，一般的枪械攻击并不能产生大规模的场景破坏，只有重武器可以，但是一些单独的小型场景物品是可以被低威力攻击破坏的，例如玩家的近战攻击可以直接打断电灯柱。





同时游戏加入了名为 Hook Shot 的技能，玩家可以用手吸并抬起不同物体，然后将其投掷出去或是用来防御的设定，能够投掷的东西多种多样，除了场景里的各种建筑附带物品——例如空调，敌人的尸体也是可以用于投掷的，而且打在其他敌人身上威力还不低，外带吹飞效果。

从试玩情况来看，整个游戏的核心仍然是维持着以往的风格，玩家们扮演的仍然是除暴战警，在城市当中为了打击犯罪而横冲直撞，飞檐走壁。更令人欣慰的是，游戏那标志性的成长方式也仍然得到了保留，玩家在哪一个方面进行的行动更多，能力提升的速度就越快，而在突破现有上限后还会有一次酷炫的升级特效。而且这款游戏的键位仍然是保留着一些过往的特色，并非全盘变成了流行风格，例如翻滚需要用到 LS 键，上弹键则是 LB 键，玩习惯了其他 TPS 的玩家恐怕还得去适应一下。游戏还加入了靠背包喷射发动的二段跳和空中冲刺，让角色的灵活度进一步提升。同时系列标志性的"抢车"设定仍然存在，所以玩家在长途移动时也非常便利。

总体而言，《除暴战警 3》带来的整体印象和体验都对得起它的第一方作品身分，和粉丝们漫长的期待，希望这款作品能够在发售时把这个系列带到一个新的高度，并且担任起展现 Xbox One X 强大机能的重任。 [文 ：稀饭]

最终夜
The Last Night

机种：XOne
发行商：Raw Fury
类型：动作
发售日：2018年内

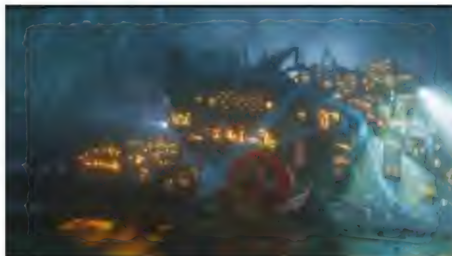
《最终夜》是于微软发布会上公布的一款独立游戏，预告片推出之后立刻引发轰动。这是一款像素 + 赛博朋克风格的游戏，玩法为 2.5D 横版过关。

《最终夜》诞生于 2014 年 6 月的 Cyberpunk jam 大赛中，Tim & Adrien Soret 兄弟花了 6 天时间制作出了粗略的版本，该作主要参考了《闪回》、《另一个世界》、《阿比逃亡记》这 3 款游戏。结果游戏一举折服了所有评委，之后兄弟两人放出了一个对所有人开放的试玩版，同样获得了玩家的一致好评。有鉴于此，兄弟两人放弃了原本制作中的另一个游戏，改为全力以赴制作本作。

《最终夜》的主人公名叫查理，他生活在一个赛博朋克风格的大都市里，这里计算机和机器接管了人类的大部分工作。查理只是一个社会底层的人，他因为某个原因而展开冒险。游戏至少会收录 4 个风格和文化截然不同的冒险区域，玩家的行动以潜入为主，但也有枪战、驾驶、骇客等要素。

游戏最令人瞩目的就是独特的美术风格，光怪陆离又结合东西方风格的赛博朋克城市令人沉醉。游戏中还会出现大量的角色，他们拥有各自的故事背景和个性设定，也会给剧情带来令人意想不到的变化。 [文 ：纱迦]









奇妙逃亡
The Artful Escape

机种：XOne **类型：动作**
发行商：Annapurna Interactive **发售日：未定**

在本届E3展上公布的《奇妙逃亡》是一款非常吸引人的独立游戏。本作由独立游戏开发商贝多芬与恐龙（Beethoven & Dinosaur），2016年曾在Kickstarter展开众筹，虽然没有达到预定的目标，但游戏出色的创意吸引了发行商Annapurna Interactive的注意。得到支持的贝多芬与恐龙一鼓作气，终于在E3展上正式公布了本作。

从开发商的名字就不难看出，本作与音乐有着不解之缘。游戏中玩家要扮演一位有着远大理想的年轻人弗兰西斯·文迪蒂（Francis Vendetti），他有个厉害的音乐家叔叔约翰森（Johnson）。弗兰西斯幻想摆脱枯燥的日常生活，成为一位无所不能的音乐家，一场带有奇幻色彩的冒险在他的幻想中展开。



游戏采用2D横版过关玩法，游戏的舞台如同背景音乐一般充满想象力，令人想起名作《摇滚乐队 甲壳虫》的开场。游戏不光有着按节奏进行的平台动作部分，还有效仿音乐游戏进行的BOSS战对决，音乐、画面都相当令人着迷。

[文 ：纱迦]

盗贼之海
Sea of Thieves

机种：XOne **类型：动作**
发行商：Microsoft **发售日：2018年春**

E3现场试玩感受

从当年公布到如今进入可以被玩家试玩的状态，Rare的《盗贼之海》的整体内容还是维持着同一个路数：把航海、探险和战斗融为一体，同时试图尽量强调合作游戏的乐趣。

个人不打算否认他们的想法，但是无论是从微软发布会上的演示，还是从我自己的试玩体验看来，想要做到这一点，你只能开黑，四个陌生人联机的话，因为这游戏的自由度太高，从结果上来说，很难达成目标一致，而如果是四人分开行动，那么这游戏的乐趣又太小，并不足以支撑玩家独自享受，所以其实我个人对这款作品的未来前景是有点担忧的——尤其是在育碧公布了题材相仿的《怒海战记》之后。

不过在游戏发售之前，一切都尚未有定论，所以稀饭我个人的观点倒也不一定作得准，还是先跟大家说说试玩感受吧。

整个试玩当中，八位玩家会被分配成两个组，一边四人，目标都是前往岛屿寻找宝藏，所以两组天然就是存在竞争关系的。但是游戏在一开始就呈现出了比较理想化的设定，那就是没有直接指引玩家前往目的地的指示，而是会在地图上给出谜语，要让玩家一步步按照这个含糊的线索来找到宝藏。不过为了不让大家在寻找和闲逛当中浪费掉整个试玩过程，陪同的试玩人员会直接告诉我们目的地。

之后就是通过驾驶海盗船来前往目的地，这款游戏比较强调多人合作，玩家不能够直接从大地图看到自己船只的航向，只能通过调查船舱当中的地图来达成，所以最合理的分工是一人负责掌舵，一人负责查看地图，一人负责控制风帆升降，最后一人负责船头瞭望。当然实际游戏当中情况没有那么和谐，我们一组毕竟是四个陌生人，而且大家都想要探索一下船只，所以除了一个人在掌舵之外，其余人把风帆放下来后就不负责任地满船乱逛，捡捡弹药和修船用的木板等东西。





于是我们一船人华丽地错过了目标岛屿，直到陪同试玩的工作人员提醒，我们才终于开始通力合作，拐出了几个不怎么漂亮的回旋后，华丽地一头撞到了岛屿上！（掩面）还好船速当时不太高，总算没破洞。

之后按照流程，我们需要推动船中央的转盘，放下船锚，不然船就算停在岸边也会被海流推走。然而三位队友已经迫不及待地跳船去寻宝了，结果就剩我一个人骂骂咧咧地慢慢推好了船锚，再下船集合。

寻宝过程也是本作的一个尿点，在发布会演示的内容当中还有一个地下洞穴冒险，我们这次干脆就只是找一个埋在沙滩上特定地点的宝箱，咱们队里一个小伙伴在试玩工作人员指导下挖出了宝箱。之后我们扛着宝箱往回走，却发现了一件令人绝望的事情——不知道哪个二货把锚升起来了，咱们的船飘走了！

情况不太妙，正好我们发现另外一组人也登陆了，就恶从胆边生，想要干掉他们然后拿走他们的船。事实证明，咱们这边平均战斗力不足啊，很快被对方屠光，宝箱也被顺手抢了。

不过死亡在盗贼之海里不是终结，玩家死后会来到一艘幽灵船上，通过船舱里的出口就可以逃出阴曹地府，然后在自家船上复活。

但是因为我们之前船飘得太远，之后追击对方的船基本上就是一场绝望的追逐，后来就算追上了，因为游戏里船侧炮台的命中率也非常符合那个时代的特征，各种打不准，所以最后还是看着对方逃之夭夭，顺便结束了试玩。

正如稀饭我在开头所说，开黑合作的情况下，《盗贼之海》的游戏体验还是很不错的，但是如果像是E3现场试玩这样的组野队，就请不要对自己的游戏体验抱太大希望啦。

[文 ：稀饭]

FORZA MOTORSPORT 7



十多年来，“《极限竞速》系列”一直是最好的拟真赛车游戏之一，同时它还拥有世界上最具活力的在线游戏社区之一。当然，最令玩家赞赏的是，开发商Turn 10一直能保持两年一作的频率来推出系列的正统作品。2017年是微软新主机Xbox One X的首发年，《极限竞速7》应运而生，它将为世人展现有史以来最高技术水平的竞速游戏。

文 纱迦 美编 Juxi

XOne

极限竞速 7		Microsoft	
Forza Motorsport 7		竞速	中文版
2017年10月4日	游戏人数未定	无对应周边	
售价为419港元			

新的竞速神话

如果把竞速游戏比作电影，那么里面收录的车辆就是演员。这次的主角是保时捷911 GT2 RS，真车在微软E3展前发布会中高调登场，这也是该车型于全球首次亮相。新车将全球限量发售1000辆，价格约合人民币198.5万元（不含增值税）。目前1000辆车已被抢购一空，只有在《极限竞速7》中才能体验它的风采。游戏中将会收录超过700种的汽车，不仅有保时捷，还有法拉利、兰博基尼等众多豪车。赛道方面预计会收录30余条，包括迪拜、穆杰罗、纽堡林。

游戏定于10月4日推出，不过购买639港币的终极版的玩家能在9月29日提前开始游戏。游戏支持Xbox Play Anywhere，可在Xbox One和Windows 10上接续进度进行游戏。



4K + 60帧 + HDR

《极限竞速7》提供原生4K分辨率+60帧的游戏画面，完美支持HDR效果。游戏中收录的汽车有部分在《极限竞速6》中登场过，但《极限竞速7》中登场的所有汽车的主要细节都经过了重新绘制，包括仪表板、反光镜以及挡风玻璃上的雨刷等等。开发者还用到了先进的摄影测量技术，忠实重现了每条真实赛道。《极限竞速7》的光影效果同样是做到了极致，地上的积水和车身都会实时投影出周围环境和车辆的效果，而阳光也会随着动态的云层来产生不同的日照效果。

当然，就算没有Xbox One X，玩家也一样可以用Xbox One和Xbox One S玩到全部游戏内容，只是视觉体验会打一些折扣。

动态天气系统

《极限竞速6》引入了天气系统，当时逼真的雨天效果令无数玩家拍案叫绝。但和《极限竞速7》相比，《极限竞速6》就不值一提了。《极限竞速7》的动态天气系统能够真实再现雨从无到有，然后雨过天晴的情景。而且不光是画面，就连地上水洼也会随着雨势增大减少，在驾驶时可以直观地体现出来。而伴随着天气的变化，天空中的云层、光照也会随之改变。

本届E3上提供了有动态天气系统的纽堡林赛道试玩，试玩的时间不长，在试玩的过程中玩家将感受到阴转雷雨再转晴的天气变化。比起现实来这个时间短了点儿，不过作为游戏完全可以理解。对比《极限竞速6》中雨天的纽堡林赛道，《极限竞速7》的进化相当明显。



本作中随着雨势的变化，镜头上的积水效果以及远处的景色都有明显变化，雨最大的时候天空中还会划过一道道闪电，而6代中自始至终都是一个雨况。天空的变化同样相当吸引人，从乌云密布到电闪雷鸣，再到雨后天晴的满天霞光，可以说是无比逼真。相比之下6代的天空简直能用偷懒二字来形容，从头到尾都是满天阴霾。



■E3中展出的保时捷911 GT2 RS真车

这大概是本次微软发布会最令我感到惊喜的事情了，时隔两年的奥里终于在本届 E3 宣布了回归的消息，玩家终于又可以一边欣赏唯美的画面、听着优美的旋律，一边愉快地受苦了（笑）。虽然本次的《精灵与萤火》在展会上并没有提供给玩家太多关于游玩方面的内容，但其出现的本身就已经足够令人兴奋，下面就让我们来看看这段短短 2 分多钟的先行预告片说了些什么吧。

ori AND THE WILL OF THE WISPS

精灵与萤火		XOne Microsoft
Ori and the Will of the Wisps		平台动作 / 美版
发售日未定	对应人数未定	对应周边未定
售价未定		

文 北山杉 美编 01

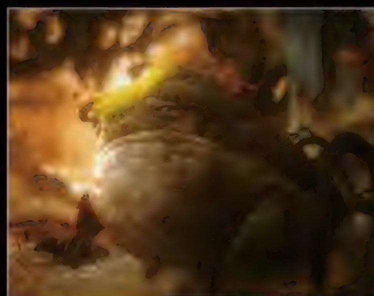
新场景

本作虽然继承了前作唯美的画风，但也将故事的舞台搬到了新场景中，从预告片中我们可以看到数个风格、氛围都各不相同的场景，从阳光照耀下的树林到充满神秘氛围的高塔，再到因受到破坏而一片狼藉的森林，在短短 2 分钟的时间里我们看到了 3 个不同类型的舞台，这或许也表明了本作的世界将会比前作要更加广阔。



新BOSS？

预告片里出现了两种体型巨大的生物，以前作的经验来看这些生物极有可能会成为主角的敌人，玩家们可要小心了。



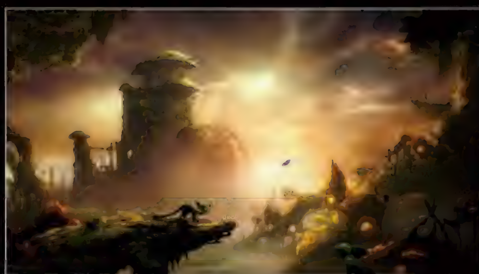
▲这只蛤蟆能否取代前作的猫头鹰，成为这部作品里的BOSS呢？

▼还记得前作空洞树林里的巨大蛛卵吗？



人类文明？

在预告片的第二幕场景中，出现了一栋高塔状的建筑，旁边还有一个正在转动的水车，这是否是在暗示本作会有人类文明的加入呢？它又和后面被烧毁的森林有什么联系呢？



同类

在高塔建筑前面出现了一些和奥里长得很像的生物，不过它们并非和奥里一样身体发出白色的光芒，它们都在凝视着前方的建筑，可以看出它们犹豫不决的样子。



传承

前作 BOSS 黑子的后代这次也理所应当地和奥里一起出现在了预告片里，但这个场景却处于整个预告片最悲伤的时刻，面对眼前亲人们的无数骸骨，造成这一切的罪魁祸首究竟是谁呢？是人类？还是怪物？一切都由玩家来发掘。



新剧情

本作的制作人在接受采访时称本作将会是一个全新的冒险，玩家将会在旅途中发现隐藏在 Nibel 森林之外的秘密，从而得知那些早已遗失的真相，同时，玩家也将了解到主角奥里的真正命运。由此可以看出本作的剧情将不再像前作那样局限于森林内部，而将第一次走出森林，探寻森林外的世界，从而了解到整个世界的真相，因此在剧情和世界观上将会比上一作宏大许多，敬请期待吧。



3DS

银河战士 2 萨姆斯归来		Nintendo
メトロイド サムスリターンズ	平台动作	日版
2017年9月15日	游戏人数未定	无对应周边
售价未定		

惊不惊喜？意不意外？没想到本次E3会突然迎来两作《银河战士》！相较那款暂且只有标题图的《PRIME4》，这款跨越十多年时空复刻至3DS平台的《银河战士2》已经放出了不少情报，而且最让人兴奋的是，本作还可以在年内玩到，不知大家是否也被爽到了呢？

文 三味线 美编 咕噜

萨姆斯强势归来，宇宙激战拉开帷幕！





本作是任天堂在 1991 年发售在 GB 平台上的《银河战士 2 萨姆斯归来》的重制版，同时也是自 2004 年《银河战士 零点任务》以来时隔 13 年的系列新作。除了画面迎合时代进行了 2.5D 化之外，游戏在玩法上仍旧保留了过往的横版闯关模式。

战斗系统新要素

360度全方位射击

开发者坂本贺勇在介绍影像中表示，本作将加入不少新内容，战斗系统将会得到强化。在操作方面，本作在按键的配合下能够做出360度的“自由射击”，不仅可以微调射击的角度，还有射轨红外线作为辅助，射击敌人更加精准。





特殊的场景动作

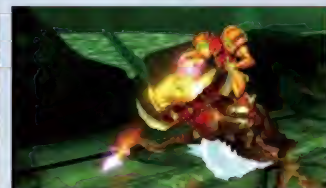
随着游戏的推进，玩家可以获得各种装备，能够使用的场景动作也会慢慢增加，比如效果截然不同的光束射击、可以爬上墙壁的滚球变身，以及抓墙吊挂等。除了这些，在与敌人激战的过程中，还能触发非常酷炫的缠斗动画。



▲抓墙。



▲变球。



▲缠斗动画。

防反格斗技

本作的另一大变化就是增加了近战的防反动作，当敌人冲向玩家时，可以瞬间按防御键使出强力的半月型防反格斗技击飞敌人。在以往，主人公萨姆斯只能保持距离进行射击与敌人周旋，如今有了近战招式，走位的压力将得到缓解，同时攻击的范围也将得到进一步的扩展，使战斗更加爽快。



萨姆斯的新能力

萨姆斯可以借助一种特殊能量来强化自身，获得增强射击威力、提升地图探索能力、无伤抗下敌人攻击等效果。

▶屏幕中白色的特殊能量槽。





▲附上电流的铠甲使萨姆斯刀枪不入。

异度之刃 2		NS Monolithsoft
ゼノブレイド2		角色扮演 ｜ 日版
2017年冬	人数未定	对应周边未定
售价未定		

“《异度之刃》系列”作为高桥哲哉的异度宇宙世界观系列的延续，wii上的第一作以优秀的系统和丰富的游戏内容成为了日式RPG中的杰作，而2015年底发售的《异度之刃X》也以强大的开放世界地图设计为诸多玩家所称道。在年初的Nintendo Switch发布会上，“《异度之刃》系列”的正统续作《异度之刃2》正式公开，而在E3期间本作又公开了不少新情报，对于喜爱日式RPG的玩家来说，本作势必会是NS平台上一款不可错过的作品。

文 水无月 美编 咕噜





游戏简介



本作是一个发生在名为“阿鲁斯特”的世界上，“boy meets girl”式的传统王道故事。总监督依然是高桥哲哉，而游戏的宣传语则是“《异度之刃》系列最新作，一名新的勇者去寻找乐园，全新的巨大的游戏征程！

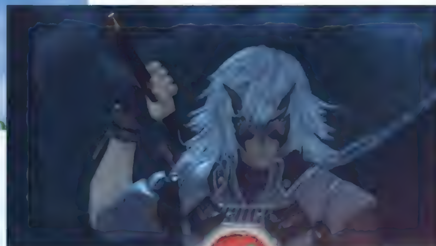
虽然本作标题为《异度之刃 2》，但就目前的情报来看，本作的剧情和 1 代联系不大，即使是没有玩过 1 代的玩家也不会有太多难以理解的地方，不过两作中都有着诸如“人类都是生活在巨神的身上”这样的共通设定。

从 E3 公开的情报来看，本作继承了系列的特色——广阔且丰富的游戏世界，以及快捷而极富研究价值的即时指令式战斗系统，同时本作也将延续《异度之刃》作为传统 RPG 通过故事来推进游戏进展的线性流程模式，而不会有《异度之刃 X》那样高的开放度。本作同时也将前两作操作的一些不人性化的地方进行了调整。

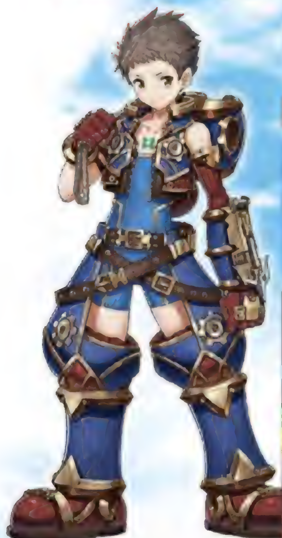
本作的主要角色设计由画师齐藤将嗣（代表作《乐园追放》）负责，相比前两作，本作的角色画风更为偏向萌系。另外来自 Square Enix 的野村哲也友情参与了本作的角色设计，故事中出现的被称为“伊拉（イ - ラ）”的神秘组织的成员均将由野村来设计。

音乐方面，为《异度之刃 X》作曲的泽野宏之没有参与本作的制作，而异度系列粉丝们熟悉的光田康典（《异度装甲》与《异度传说 一章》的主作曲）回归并将担任本作的主作曲，想必会让许多老玩家们会感动不已。





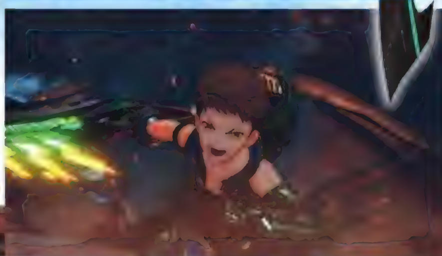
角色介绍



雷克斯（レックス）

CV：下野紘

雷克斯是一位性格开朗，活力洋溢的少年，以做物资回收的工作维持生计。在和“焰”邂逅之后，他的一举一动开始和整个世界的命运息息相关。





焰（ホムラ）

CV：下地紫野

被雷克斯所唤醒的“剑”，之后作为雷克斯的同伴和其一起行动，拥有操控火焰之力，和雷克斯一起以前往“乐园”作为目标。



名词解释

阿鲁斯特（アルスト）

阿鲁斯特是一片被云海覆盖的世界，在云海之中栖息着无数的生物，在其中有着被称为“巨神兽（アルス）”的巨大生物。而人类则以“巨神兽”作为栖息地，在其身上建造着生息繁衍的家园。



剑（ブレイド）



“剑”是需要成为“驱动者”的人类通过接触核心水晶（コアクリスタル）而获得生命的亚种生命体。“剑”是与对应的武器共同诞生，作为让其诞生的“驱动者”的助手而成长，协助其进行战斗。

驱动者（ドライバー）

为了让“剑”诞生而被选中的人类，“剑”能够与驱动者产生共鸣并赋予驱动者力量，他们之间以能量和武器作为渠道互相连接。驱动者可以选择不同的剑来驱使不同的力量。



试玩中的战斗系统分析



本作的战斗系统基本延续了之前的作品，不过本作中不同的“剑”有不同的属性、能力，玩家可以选择不同的剑应付不同的状况。除了“剑”之外，主角身边也会有其他是“驱动者”的同伴，玩家可以切换操作他们。

战斗画面（如右图）中，画面左下角是可以切换的“剑”，而画面右下角是剑所对应的技能，切换不同的剑就会有一组不同的技能，技能直接对应控制器上的4个按钮，操作起来十分方便。





关于剑的技能使用，本作中需要通过普通攻击积攒技能槽，使用技能可以积攒“剑”的能量槽（左图右侧图标），消耗能量槽来释放强力的必杀技。

总监督高桥哲哉在官网上的感言

青春剧＆ boy meets girl

一开始故乡就被毁灭，或者是乘坐的宇宙船坠落。

诸如此类的沉重故事我已经写了太多，偶尔也想写点不一样的东西。

从少年时代就很喜欢《雾都孤儿》和《银河铁道999》，即便长大了之后还是会觉得很棒。

总之想做一个能够成为今后人生的指路标一样的东西——本作差不多就是带着这样的动机开始的。

阴沉大叔和耍酷大哥哥的故事就交给别人吧。

本作嘛就是这样了。

这些差不多是2014年末到2015年初的想法，没错，本作的企划是从《异度之刃X》制作期间就开始构思了。利用通过开发《异度之刃X》所获得的技术经验，构筑出一个全新的《异度之刃》。

无论是重视游戏中的探索要素的玩家，还是单纯喜欢体验剧情的玩家，都能从中获得乐趣，这就是《异度之刃2》。总之本作初次公开就是如此，从某种意义上也是令人惊喜的。

不过我们还会有着更多的惊喜，在游戏发售之前，我们还会给玩家带来更多的情报。

就是这样的2017年6月。（糟了，我们真的来得及吗）

——高桥哲哉



《精灵宝可梦》的正统新作公布了！副标题为《究极之日 / 究极之月》的新作不同于以往任何的续作和资料篇。来看看目前有哪些已经公开和确定的消息吧。

3DS

精灵宝可梦 究极之日/究极之月		Ninetendo	
ポケットモンスター ウルトラサン·ウルトラムーン		角色扮演	中文
2017年11月17日	人数未定	对应年龄未定	
售价未定			

文编 马修 美编 雷普利

基于《太阳/月亮》

无论是从标题还是从已经公布的内容，都可以看出本作与去年 11 月发售的《太阳 / 月亮》之间的紧密联系。而且都是在阿罗拉地区，甚至于主角家中的摆设都几乎一致。（加上完全一样的脸，可以说是同一主角吗？）





▲ 冒险舞台依然是热带风情的阿罗拉地区。

◀ 即将跟随主角展开冒险的初始宝可梦三选一。



▶ 皮卡丘们的惬意生活。

同一个世界的另一个故事

在发布该作时，增田顺一用“同一个世界的另一个故事”来描述该作的剧情，那么在既不是同剧情框架的传统资料篇、也不是《黑 2/ 白 2》那样的续作型资料篇的情况下，本作很可能会是一种新的资料篇形式。虽然看起来是平行世界，但很可能会因为《太阳 / 月亮》中浅尝辄止的究极空间和究极异兽，以及被误认为是究极异兽、来自远古另一个世界的奈克洛兹玛，而使得本作与《太阳 / 月亮》中两个原本平行发生的剧情产生交集。

▼▶ 主角在家，除了主角的着装变化，房间中的陈列摆设几乎没变，但游戏机已经从 Wii U 换成了 NS。


■ 太阳/月亮


■ 究极之日/究极之月



传说宝可梦的新形态


●露奈雅拉新形态

●索尔迦雷欧新形态

●索尔迦雷欧

●奈克洛兹玛

●露奈雅拉

阿罗拉地区的两个传说宝可梦：**索尔迦雷欧**和**露奈雅拉**，在最新的《究极》版中都有了新的形态，具体的形态名称虽然没公布，但官方已经确定和《太阳/月亮》中那个经常被目击者误认为究极异兽的**奈克洛兹玛**有关。从新形态的特征以及官方公布的消息来看，新形态大概会走类似于《黑 2/ 白 2》中酋雷姆新形态的合体路线，但也不排除厂商脑洞大开想出其他什么点子……

发售日与中文语言

目前新作的发售日已经确定在 2017 年的 11 月 17 日，还有不到 5 个月的时间就会到来。而大家关注的语言，依然是包括简繁中文在内的九种语言，官方中文的素质相信大家都在《太阳/月亮》中见识到了。那么在游戏到来之前，期待更多的消息公布吧。



在刚刚过去的E3展上，《火焰之纹章 无双》正式公布了发售日——9月28日（日版，美版依然是2017年秋），同时公开的最新宣传视频和实机试玩也让我激动不已。从本作已公布的情报来看，Koei Tecmo还是想在"无双"之中尽可能还原"《火焰之纹章》系列"特色的，希望届时本作无论是对于"《无双》系列"粉丝还是"《火焰之纹章》系列"粉丝，都能够带来全新的体验。

文 水无月　美编 咕噜

火焰之纹章无双		3DS NS Koei Tecmo	
ファイアーエムブレム无双		动作	中文版
2017年9月28日	人数未定	N3DS专用	
售价 NS版8424日元、3DS版7344日元			

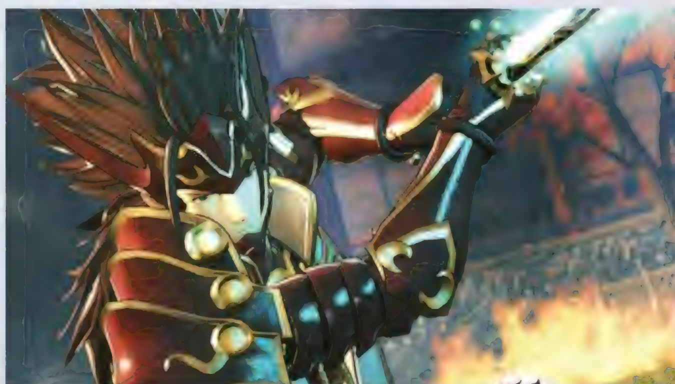
来自《火焰之纹章 if》的英雄们陆续参战！

神威（カムイ）

CV：佐藤聪美

出场作品：《火焰之纹章 if》

还在摇篮之中时就被作为人质诱拐到了暗夜王国，之后以暗夜王国的公主身份被抚养长大。神威作为《火焰之纹章 if》的自定义主角，《火焰之纹章 无双》目前只公布了女性版本参战，不知道之后是否还会加入男性版本。





▲带着两位哥哥出现在我方阵前的女神威。

龙马（リョウマ）

CV：中村悠一

出场作品：《火焰之纹章 if》

白夜王国的第一王子，是一位贯彻着武士道精神的年轻人。他非常尊敬自己去世的父亲，想要变得和他一样强大。







马克斯（マークス）

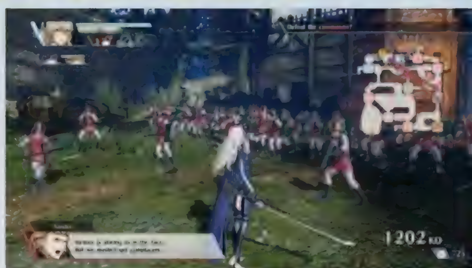
CV：小西克幸

出场作品：《火焰之纹章 if》

暗夜王国的第一王子，是一位沉默寡言，却又诚实正直的青年骑士，武艺高强，在士兵中有着很高的人望。

E3实机试玩公开

在刚刚过去的E3展上，《火焰之纹章 无双》除了公开了最新的宣传视频之外，任天堂也展示了本作的实机试玩演示，从试玩中，我们也可以一窥本作尚未公开的各种细节。









游戏的玩法依旧是大家熟悉的“无双”割草，玩家操作着来自“《火焰之纹章》系列”中的英雄们在战场上一骑当千，击破拦路的敌人和敌将，完成在战场上触发的各种任务。各角色的战斗动作也尽量还原了原作特色（比如神威在《火焰之纹章 if》中发动奥义龙穿时右手化为龙爪得以原汁原味地表现）。角色的无双技不止一种（如神威除了普通的无双技还有一招变身成龙的无双技）。从左上角的角色头像图标来看，关卡中可以出战多名角色，不仅可以在游戏中切换角色，还可以选择一名队友组成二人小队，再现《觉醒》和《if》的“double”系统。玩家和同组的角色还可以发动协力无双。

战场界面和地图还是大家熟悉的无双味道，不过地图界面下我方角色用了极富“《火焰之纹章》系列”的像素小人来表示，非常可爱。而角色升级的界面也是非常具有传统“《火焰之纹章》”的味道。

在之前的访谈中制作人提到，本作是没有上下马的设定的，原作中是骑兵职业的角色，在游戏中也是始终以骑马状态战斗，试玩中使用的来自《火焰之纹章 if》的马克斯即是如此，无论是普通攻击还是释放无双都始终身不离马，且在战场上的移动速度也优于一般的步兵，同时武器相克要素也在游戏中得到体现。

从简短的试玩视频来看，Koei Tecmo确实体现出了想在“无双”之中尽可能还原“《火焰之纹章》系列”特色的想法，当然这二者的特色是否能够完美结合，就得等到游戏正式发售才能见分晓了。



限定版与相关周边

限定版

按照Koei Tecmo游戏的传统，本次《火焰之纹章 无双》的限定版同样公布了典藏盒（Premium Box）和珍宝盒（Treasure Box）两个版本。两个版本各包括了不同的同捆周边。



▲3DS版封面



▲NS版封面

《火焰之纹章 无双》典藏盒包括：《火焰之纹章 无双》官方设定资料集（80页）、《火焰之纹章 无双》原声CD（3CD组）、角色明信片套装，售价为：10800日元+税（NS版）/9800日元+税（3DS版）

《火焰之纹章 无双》珍宝盒包括：《火焰之纹章 无双》官方设定资料集（80页）、《火焰之纹章 无双》原声CD（3CD组）、角色明信片套装、“龙石”水晶（含语音），售价为：15800日元+税（NS版）/14800日元+税（3DS版）



▶珍宝盒中附带的“龙石”水晶的样品图。

amiibo周边

同时在《火焰之纹章 无双》游戏发售日同天（9月28日）还将发售两款“《火焰之纹章》系列”相关角色的amiibo，分别是来自《暗黑龙和光之剑》的龙女芝琪与《觉醒》的男主角克洛姆，价格均为1200日元，有兴趣的玩家可以一并购入哦。另外本作对应目前为止发售的全部“《火焰之纹章》系列”相关的amiibo。



NS

星之卡比 NS（暂名）		Nintendo	
星のカ - ビィ for Nintendo Switch（仮称）		动作冒险	日版
2018 年内	本地 1~4 人	无对应周边	
售价未定			

4月的任天堂直面会上官方就有透露过本作正在开发的消息，而这次E3终于得偿所愿一见其真实面貌。正如系列每作都有创新之处一样，本作也收录了非常有意思的全新玩法，感兴趣的朋友可以先跟随本文一睹为快。



星のカ-ビィ 激萌卡比的全新冒险！

文 三味线 美编 咕噜

在精致的新地图上自由奔跑



相比 3DS 版的《卡比》，这款 NS 平台新作在画面上拥有更加细致的表现，玩法则依旧保留了一贯的横版闯关模式。作为系列最大玩点的变身系统看上去依然乐趣十足，不知这次又会为大家带来哪些充满创意的变身呢？

化敌为友的神奇操作



这次的卡比拥有一种全新能力，可以通过抛出"爱心"使敌人变成队友，并能带领他们一同冒险。收归队友的原敌人会标注在屏幕下方，并且显示其血量。在数量上，卡比似乎可以带领多达 3 名的队友进行闯关，众所周知，卡比多样的变身其实也与丰富的敌人种类相关，那么本作在选队友时也应该会有很多的选择。

特殊的合体招式

在本作中，卡比可以结合自身与队友的能力使出特殊的"合体招式"。在官方展示的影像中可以看到，卡比的剑在融入了队友的火焰能力后变成了一把火焰剑，能够施展特殊的火焰攻击。



▲融合队友能力时会有特殊的动画演出。

▲持剑俯冲而下的卡比燃烧了地面，打倒前方的敌人。

经典敌人再度登场

维士比树是《星之卡比》系列"的经典敌人，擅长利用摇落的苹果攻击玩家。随着画面的升级，在 NS 上登场的维士比树也变得更加的生动，不过其魔性的表情依旧让人忍俊不禁。



多人联机共闯关卡



本作支持多人联机，在桌上模式中可分享手柄 2 人游玩，TV 模式则支持 4 人联机。游戏中设置有特殊的关卡谜题，需要卡比与同伴协力解谜，当然同伴并不限于朋友操作的角色，也可以是变为队友的原敌人。

文 三味线 美编 咕噜

耀西 NS（暂名）		Nintendo	
ヨッシー for Nintendo Switch（仮称）		动作冒险	日版
2018 年内	本地 1~2 人	无对应周边	
售价未定			

小恐龙耀西也算是大家耳熟能详的角色了，以耀西为主角的"《耀西》系列"更是一直有着不错的口碑，作为任天堂本家的人气作品，新作登陆NS可以说是板上钉钉的事情。虽然目前官方只公布了一段宣传影像，不过已经可以窥见本作的部分玩法了，下面立马就为大家送上这款作品的最新情报。

奇妙的纸片世界

本作的舞台是由纸片构建而成的手工世界，这不免让人联想起系列中题材十分相似的《毛线耀西》，两者皆为横版闯关，玩法上看起来也大致相同，玩家可以在游戏中活用小恐龙耀西的伸舌头、吞食、射蛋等经典动作，解开路上的各种谜题，以拾取金币、收集物品和完成关卡为目标展开冒险。







▶戴上化石恐龙头壳的耀西可以撞碎场景物品。

独特的"里外"玩法





▲场景翻转使横版的画面有了3D立体感。

从官方展示的影像中可知，本作的场景具有"里外"之分，建筑物的外面可以行走，也能进入里侧收集金币，通过踩踏特殊机关，还能进行里外翻转，在玩法上充满了创意。而在操作上，本作的射击也不再局限于横向，而是能够射击里外两侧，这无疑大大增强了画面的纵深感，使场景变得更加立体。





▲射击里外两侧，操作更加自由。

有趣的协力闯关

本作可以分享Joy-Con手柄实现2人联机游玩，玩家各自操作一只耀西，可以做到一些特殊的联动操作，闯关更加轻松有趣。





文 水无月 美编 咕噜



还有不到一个月《油彩军团2》就要发售了，这段时间官方又陆续公开了大量新情报，除了各种新武器之外，前作颇受好评的单人游戏模式“英雄模式”不出所料继续得以保留，而可以多位玩家协力合作的“鲑鱼跑”模式看起来也颇为有趣。有着前作打下的良好基础，本作的预约状况也是颇为可喜，相信届时又会掀起一股喷涂热潮了吧。不过从现在来看，发售之际NS的缺货状况可能会更加严重，对本作感兴趣但尚未购入NS的玩家可要抓紧了哟。

油彩军团 2		NS Nintendo	
スプラトゥーン2		动作射击	日版
2017年7月21日	本地1人、在线2～8人	无对应周边	
售价为6458日元			

英雄模式

章鱼军团再度袭来！让一个人游戏也能充满乐趣的『英雄模式』！



故事背景

高领广场（ハイカラスクエア）的能量源“鲶鱼电池（オオデンチナマズ）”突然被盗。同时，高人气偶像组合“潮流色彩（シオカラ-ズ）”成员之一的アオリ也神秘失踪，而这一切都是“章鱼军团（オクタリアン）”所捣的鬼，为了守护世界和平，以及找到失踪的アオリ，探明一切事件的真相，乌贼们再度出击，组成了特殊部队“New！カラストンビ”向章鱼军团发起了挑战。

故事角色介绍

主人公

刚来到“高领广场”的年轻乌贼，被向导ホタル任命为“4号”，为了探明アオリ失踪的真相而前往章鱼军团的地下基地“章鱼壶峡谷（タコツボキャニオン）”进行调查。



萤（ホタル）

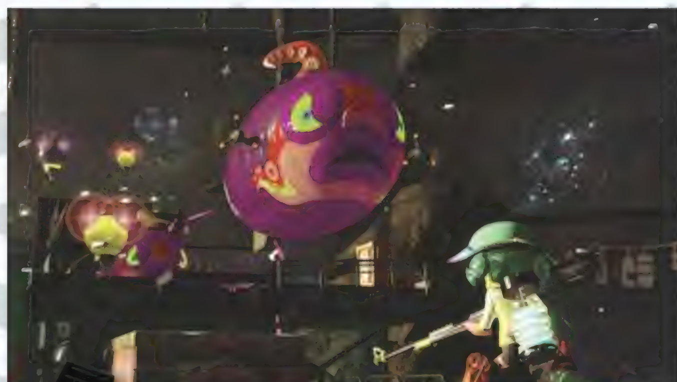
高人气偶像组合“潮流色彩（シオカラ-ズ）”的一员，并且是特殊部队“New！カラストンビ”的2号，负责监视章鱼军团的动向，也负责担任主人公的向导。！



武器店店长（ブキチ）

前作英雄模式中玩家基本只能使用喷水枪战斗，而本作中武器店（カンブリアームズ）的店长也会给予支援，提供各种武器租赁的服务。

挑战威胁世界和平的章鱼军团



章鱼壶武士
（タコツボザムライ）

喜欢挥舞的巨大滚轮对付敌人的巨汉战士，不允许他人肆意任为，是章鱼军团中非常有威信的大哥。





章鱼女战士
（タコゾネス）

是一位可以变身为人形的女性章鱼，拥有与乌贼们相同的运动能力。虽然看起来很可爱，但在英雄模式中她却是乌贼们的棘手敌人之一，会使用多种武器对付玩家。



逃跑章鱼
（スタコラー）

碰到主人公后会慌张逃跑，同时会留赠一颗炸弹作为礼物，是个麻烦的家伙。



各式新型敌人

章鱼军团盘踞在根据地的地下基地，不断制造着新型武器企图侵略乌贼世界。包括飞行船“タコッペリン号”、会滚动的大球“タコストライク”等，4号能够战胜这些敌人阻止章鱼军团的阴谋吗？



▲通过高领广场的下水道可以到达章鱼军团的老巢“章鱼壶峡谷”（タコツボキャニオン）



▲滑行轨道（ライドレール）是英雄模式中玩家将会遭遇的各式各样的机关之一，在上面会自动进行高速滑行到下一个地点。而在滑行时也可以进行射击或是跳跃的操作。

鲑鱼跑模式

在高领广场的某个不知名的地方，有一处被称为“クマサン商会”的店铺，向玩家提供迎击鲑鱼（シャケ）回收鱼子（イクラ）的打工任务，这就是本作新增的多人协力模式“鲑鱼跑（サーモンラン）”。而通过完成打工积攒大量鱼子的话，可以换到许多有助于战斗的道具。本模式支持2～4人联机游戏。

和朋友们共同协力完成各种打工任务！



在“クマサン商会”中从木雕熊处接受指令，组成2～4人小队开始狩猎吧！



在鲑鱼群中会出现比普通杂兵鲑鱼危险得多的巨大鲑鱼，不过从其身上可以获取金鱼子，并将之运送到“クマサン商会”设置的鱼子容器中。



回收鱼卵则必须进入凶暴的鲑鱼们居住的隔离区域中，1人独自进入是相当危险的，因此必须组队。



根据收集到的鱼子的量会获得相应的“熊点数”（クマポイント），可以用其来交换各种有助于战斗的物品。

新武器介绍

形形色色的新型武器陆续亮相

毒雾（ポイズンミスト） 分类：副武器

发射后在着弹点的周围会产生奇怪的毒雾，对手只要待在这毒雾的范围内，移动速度会降低，同时自身的墨水也会慢慢流失。而待在毒雾里的时间越久，墨水的流失速度也会越来越快。



机器人炸弹（ロボットボム） 分类：副武器

投掷出去后，在着弹点附近会寻找对手，一旦感知后就会自动行走过去自爆，是逼出那些喜欢潜伏在地下的对手的利器。



人工降雨（アメフラシ） 分类：特殊武器



利用R键将武器投掷出去，在着弹点上空形成一片能够降下墨水的雨云。雨云会围绕着弹点附近缓慢移动，将墨水涂在下方的地板上。充分利用此武器不仅能够确保我方的立足位置，还可以用来占据有利地形并赶跑对手。

真格模式

不满足于普通对战的玩家们，来试试“真格模式”吧！

“真格模式（ガチマッチ）”是前作为不满足于普通对战的玩家所设置的进阶模式，有3种不同的规则，在切换场地时也会随机切换规则。官方已确认本作依然会有“真格模式”存在（并已在E3展上的油彩军团2大会中出现），和前作相比，规则也进行了少许调整。

“等级”与“身手”

“等级（ランク）”是代表玩家经验的标志，而“身手（ウデマエ）”则是在“真格模式”中玩家实力的标志。“等级”并不会随着战斗失败而下降，但一旦在“真格模式”中输掉的话，身手是会下降的哦。

“真格模式”三大规则

真格地域（ガチエリア）

通过喷涂墨水来争夺在场地配置的“真格地域”，一定时间内确保占领该地域的队伍将获得胜利。而本作中在“真格地域”内的涂地情况会在画面中央的指示器上表示来作为参考。



真格夺塔（ガチヤグラ）

以沿着轨道线路移动的塔为据点，并将塔运送到对方阵地的目标点的队伍将会获得胜利。而在本作中，运动的轨道线路上会在重要位置设置“检查点（カンモン）”，到达检查点时塔将会暂时停止前进，玩家必须要和队友协力合作突破难关。



真格夺鯱（ガチホコバトル）

场地内会配置一个被称为“真格鯱（ガチホコ）”的道具，玩家的目的是夺走并将之运送对方阵地的目标点处。而在本作中抢夺到的鯱能够发射强力的“真格鯱射击（ガチホコショット）”最大蓄力后可在着陆地点爆炸，双方都必须充分争夺并利用这件武器来取胜利。



amiibo周边

新作发售，amiibo自然是不可缺少的配套周边产品，本次新登场的amiibo共有3种，分别是霓虹粉少女（ガール·ネオンピンク）、霓虹绿少年（ボーイ·ネオングリーン）、霓虹紫乌贼（イカ·ネオンパープル））这3种，售价均为1200日元。用Joy-con（R）扫描后，游戏内出现对应的协助人员（サポーター），能够将玩家的武器和服装组合记录到amiibo内，在服装选取画面扫描amiibo就能够立刻换好玩家想穿的装备。另外，协助人员也能够帮忙拍摄纪念照片，拍好的照片则可以通过Nintendo Switch主机上传至社交平台。最后，每款amiibo依旧有收录有游戏内没有的特殊装备。同时1代的amiibo也会继续对应。





SIE 出展游戏汇总

本届 E3 发布会上 SIE 在各种意义上的“不按牌理出牌”使得玩家们都不知道该做出什么反应才好，今年展会虽然一直在播片，但是年内能玩到的东西也不少，既有 SIE 第一方大作的剧情 DLC，也有第三方知名游戏的 VR 特别版。至于那些宣布在 2018 年发售的游戏，SIE 说：都将在 2018 年上半年与玩家们见面。

汪达与巨像
Shadow of the Colossus

机种：PS4
类型：动作
发行商：SIE
发售日期：2018年内

12 年前，上田文人率领 ICO 小组在 PS2 平台上推出了一款名为《汪达与巨像》的动作游戏。秉承着上田文人的一贯风格，本作没有复杂的剧情、冗长的对白和大量的角色，却凭借着开放世界的绝妙风景以及渺小人类只身挑战巨像的悲壮战斗而获得了玩家与媒体的一致高评价。《汪达与巨像》将 PS2 有限的机能发挥到了极致，玩家在操作汪达与巨像战斗时能够体验到非常真实的物理效果，体力的设定更能让人产生身临其境的错觉。虽然本作无法像《鬼泣》、《忍龙》那种动作游戏一般会让玩家产生“爽快感”，但在真实性方面却无出其右。《汪达与巨像》与其前作《ICO》曾在 2011 年 9 月发售过 PS3 高清版，不过 PS3 版只是将画面稍作提升并稳定了帧数，并对应了奖杯和 3D，没有什么本质上的提升。而在本届 E3 上，《汪达与巨像》再次成为玩家们瞩目的焦点，这一次它将登陆 PS4 平台，而且不再是简单的高清化，而是完全的重制！从 E3 公开的影像来看，不但画面细节得到了全面的提升，而且加入了不少新的场景，并且镜头视角也有一定程度的进化。本作预计将于 2018 年发售，期待在今后的展会上索尼可以为我们带来更多的情报。



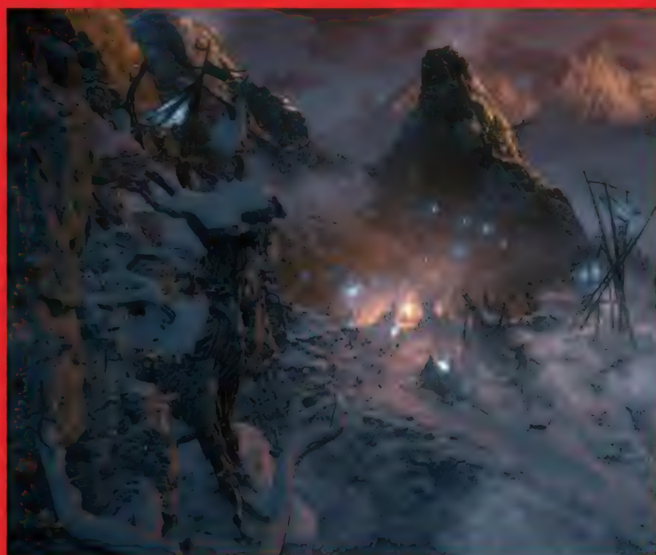


地平线 零之曙光 冰雪荒野
Horizon Zero Dawn：the FROZEN WILDS

机种：PS4
类型：动作冒险
发行商：SIE
发售日期：2017年内

虽然《地平线 零之曙光》在今年年初已经顺利发售，但毕竟是 SIE 旗下全新的重头大作，自然不会让本作就这样告一段落。所以今年 E3 发布会上，SIE 为这部作品带来了大型 DLC 的情报——《地平线 零之曙光 冰雪荒野》。这次，女主角亚萝伊会来到北方边境的高山地带，在这片冰冻而且荒芜的土地进行探索。这片区域有着极其恶劣的环境，只有敢于挑战恶劣气候的人才能踏入这片地方，当然，在这座山上蕴藏着许多奥秘，亚萝伊为了探寻这些奥秘而决心进入这座山。

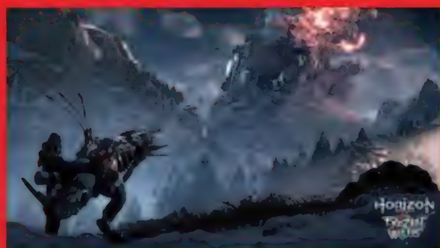
官方目前只公开了一段宣传影像，关于 DLC 的具体情报还非常有限，不过从这个 DLC 中我们不仅能看到大量的老面孔，还能确定将会有全新的大型敌人出现。



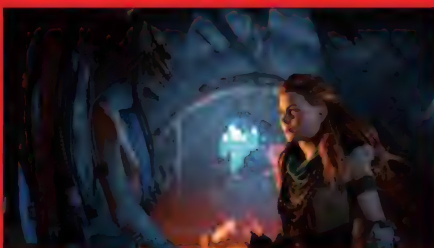
► 长期被冰雪覆盖的高山地带，对探索者来说是非常严酷的环境。



▲除了人类之外，机械生物也会在这里出没。



▲将要喷发的山上浓烟密布，不时还泛着雷光，就连机械兽也为之发出咆哮，仿佛暗示着山上隐藏着极为危险的秘密。



▲即使明知道危险，亚萝伊的眼神中还是充满了坚定。

神秘海域 失落的遗产

Uncharted: The Lost Legacy

机种：PS4 **类型：动作冒险**
发行商：SIE **发售日期：2017年8月22日**

距离《神秘海域 4 盗贼末路》的发售已经过了一年，顽皮狗首部以 PS4 作为开发平台的游戏却也成了德雷克冒险故事的落幕篇章，虽然在 2016 年的 E3 上他们就不甘寂寞地放出了《最后生还者 2》的宣传影像，但是玩家们也都知道“慢工出细活”的道理，所以与其望梅止渴，还不如先来期待一下《神秘海域》的最新作品——《神秘海域 失落的遗产》。

《神秘海域 失落的遗产》的时间线位于《神秘海域 4 盗贼末路》之后，不过这次的主角不再是我们所熟悉的内森·德雷克，而是换成了在曾与德雷克共同合作过的女性角色克洛伊·弗瑞兹以及在 4 代里的登场角色娜蒂恩·罗丝，她们将要面对的是一场全新的冒险以及随之而来的恶战。在官方公开的实机影像里我们可以看到，哪怕主角换成了克洛伊，只要身为顽皮狗旗下探险家主角就必须继承“走哪塌哪”的“传统技能”，实机影像的内容各位读者们可以到 VGTIME 观看。



▲古董遗迹永远藏在锦绣靓丽的山水之间。

本作的官方中文版将与全球同步发售。据官方称，这个 DLC 的流程有 10 个小时的长度。虽然本作的时间线是紧随着 4 代，但是游戏内容却是独立出来的，哪怕玩家的主机里没有《神秘海域 4 盗贼末路》的游戏本体，也能购买《失落的遗产》来直接开始克洛伊的冒险。



▲炮火佳丽自然少不了追逐与枪炮。



▲遗迹之中的独特美景。



▲算上《最后生还者》，可以发现顽皮狗通常都会使用女性角色作为剧情DLC的主角，甚至于她们的搭档都是女性。

最终幻想15 深海怪兽

MONSTER OF THE DEEP: FINAL FANTASY XV

机种：PS4 **类型：体育**
发行商：Square Enix **发售日期：2017年9月**

如果通过钓鱼征服了路希斯的你依然还未满足，那么便带上 VR 头盔，亲自在《最终幻想 15 深海怪兽》中“挥竿降龙”吧！玩家将扮演诺克提斯，通过 VR 视角来亲自钓鱼。从目前公布的宣传片来看，本作分为了钓鱼部分、怪物探索部分和露营部分。钓鱼部分就跟真实的钓鱼一样，抛钩、等待鱼咬钩、收线拉鱼一样不少。当然，由于是在《最终幻想 15》的世界中钓鱼，自然是会遇到不少或奇异或凶暴的鱼类。此时，选择怎样的一根鱼竿以及采取怎样的钓鱼策略就变得相当重要了。在怪物探索部分，需要使用声呐不断扫描来探索出鱼的位置，从而判定掷钩的位置。而当玩家钓上了鱼，退出钓鱼区域回到营地时，诺克提斯和他的伙伴会将刚钓到的鱼烤熟并用餐。戴上 VR 和诺克提斯的伙伴一起安营扎寨并享受劳动的成果，这种感觉还是相当不错的。需要注意的是，本作只提供了下载版这一种购买方式，并且无需《最终幻想 15》本体即可游玩这款 PS VR 专用游戏。露娜公主不好意思，诺克提斯和他的伙伴们正沉迷钓鱼无法自拔呢！









《往日不再》在去年 E3 的索尼发布会上公布，虽然开发商是名不见经传的 Bend Studio，但同屏 100 多个丧尸追着玩家打的震撼画面还是给不少玩家留下了深刻印象。然后本作就和去年发布会上的大部分新作一样从玩家的视野中消失。一年过去了，同样是在 E3，同样是在索尼发布会上，这次本作又能给玩家带来怎样的惊喜呢？下面就让我们来看看吧。

文 三日月 美编 Juxi

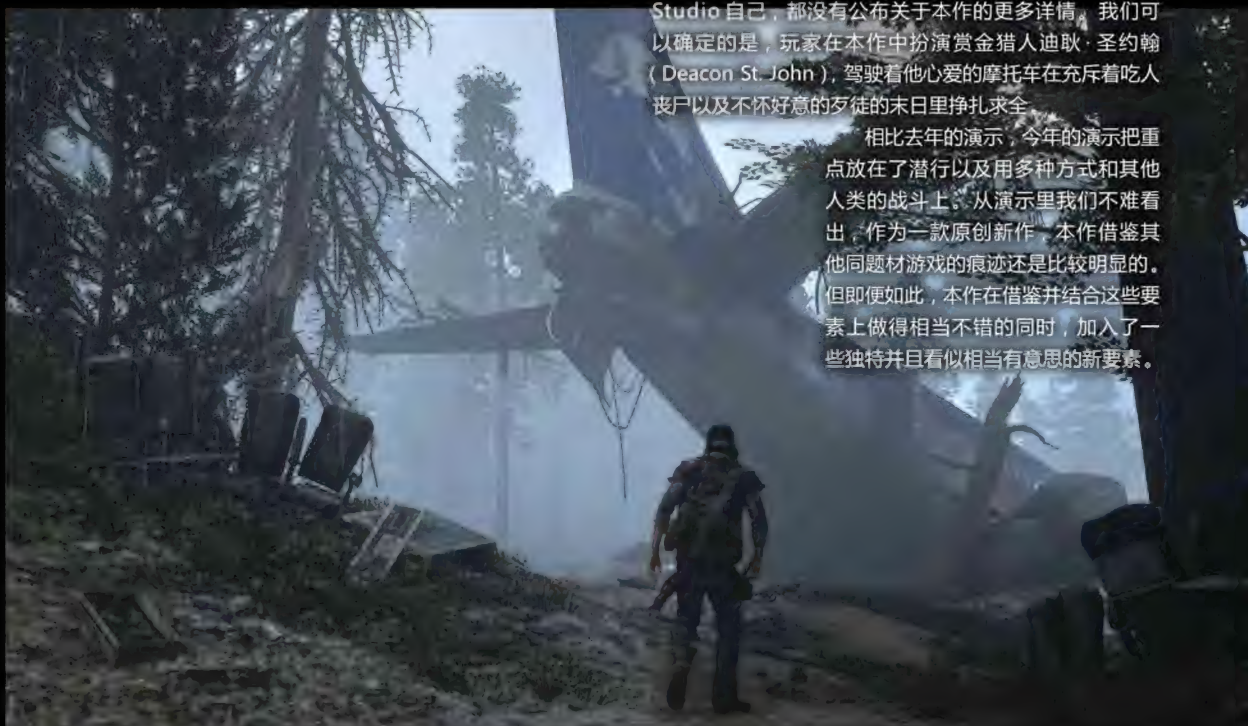
往日不再		SIE	PS4
Days Gone		动作冒险	美版
2018年初	本地1人	无对应周边	
售价未定			

DAYS GONE




■去年演示中的尸群给玩家留下的印象还是相当深刻的。

开放世界×丧尸×生存



这是 Bend Studio 开发的第一款原创新作，也是这个开发组有史以来制作过的最大规模的游戏。Bend Studio 之前多为一些索尼第一方游戏开发外传性质的掌机游戏，代表作有 PSV 版的《神秘海域 黄金深渊》。虽然在这次 E3 上新公布了一段实机影像，但无论是索尼还是 Bend Studio 自己，都没有公布关于本作的更多详情。我们可以确定的是，玩家在本作中扮演赏金猎人迪耿·圣约翰（Deacon St. John），驾驶着他心爱的摩托车在充斥着吃人丧尸以及不怀好意的歹徒的末日里挣扎求全。

相比去年的演示，今年的演示把重点放在了潜行以及用多种方式和其他人类的战斗上。从演示里我们不难看出，作为一款原创新作，本作借鉴其他同题材游戏的痕迹还是比较明显的。但即便如此，本作在借鉴并结合这些要素上做得相当不错的同时，加入了一些独特并且看似相当有意思的新要素。

危机四伏的旅程

在很多丧尸题材的影视作品以及游戏中，被感染的对象一般为人，玩家很少机会会看到其他生物变成丧尸。丧尸题材游戏的老大哥《生化危机》系列"算是个少有的例外，狗、乌鸦、鳄鱼甚至是大象的"丧尸版"都曾出现过，但在其他同题材游戏里就非常少见了。





▲从演示中可以看出在本作中幸存者还是建立了一些根据地。

◀在调查的时候游戏的画面会发生变化，镜头会聚焦在主角身边，此时玩家会更难觉察到身边的危险。不知道是剧情演出，还是平常搜刮资源时也会这样？

在今年的E3演示中，当迪耿驾驶着他的摩托车在夜间的公路上行驶时，他就遇见了几条丧尸狗。和一般的丧尸相比，它们的速度更加快，攻击性也更加高。即便玩家驾驶着摩托车也有可能逃脱不了它们的追捕，此时玩家就只能边驾驶着摩托车边和它们战斗了。



■玩家还可以利用陷阱对付敌人，不过在演示中主角的陷阱是直接回收敌人放在地上的，不知道正式游戏里玩家是否可以购买甚至是制作陷阱。

丧尸不仅仅是敌人

如果说玩家们看过去年本作的演示后，本作给玩家留下的印象还不过是一个丧尸多一些跑得快一些的滥大街游戏的话，那么在今年的演示过后，本作给玩家的印象应该有了全新的改变。和很多末日题材游戏类似，在游戏里给玩家带来最大麻烦的往往不是什么丧尸，而是对玩家不怀好意的同胞。

对付人类敌人的方法还是那些 :潜行或者正面开战。从演示中可以看出，在战斗方面本作还是比较传统的，至少在潜行方面，我们依然能看到躲草丛、扔石头这种其他游戏中多次出现的"常规手段"。



■敌人痛苦的叫声迎来了尸群，是时候想办法逃离这里了。

不同的是，本作中玩家还可以利用丧尸来作为御敌的手段。在演示的两场潜行中都充分利用了这一点，玩家可以利用陷阱让敌人自己发出声音（例如演示中利用回收的捕兽夹让敌人踩上后使他疼得大叫起来），或者更加直接，自己引爆炸药来创造声响。如何利用丧尸来帮助自己对付敌人的同时又能全身而退看来将会是本作中玩家所需要思考的。







▲炸药这种"贵重品"在一个丧尸生存类游戏可不多见。

◀在演示的最后还出现了"丧尸熊"，考虑到熊在未变异前的战斗力和耐久力，在游戏里想必是BOSS一般的棘手存在吧。

DETROIT



底特律 化身为人		SIE
Detroit: Become Human		动作冒险 / 美版
2018 年内	本地 1 人	对应周边未定
售价未定		

PS4

文 北山杉

美编 NINA

《底特律 化身为人》是本次索尼在 E3 公布的一部科幻大作，这部从 2013 年开始开发的游戏使用了一个全新的引擎制作，同时游戏内的所有 300 个角色全都由来自于洛杉矶、伦敦、巴黎等地的 220 名演员用 3D 扫描制作而成的模型。使人物的动作、表情以及面部细节完全还原真实的人类的样子（尽管在游戏中的身分是机器人），可谓是良心满满。虽然剧情走的是稍显老套的机器人反抗人类的故事，但由于选择肢系统的加入，玩家能够自己来决定故事的走向，下面就让我们来了解一下目前本作到底公布了哪些内容。

因电子化而重生的底特律

本作的故事舞台在美国的底特律市，之所以选择这里的原因是因为本作的制作人大卫·凯奇（David Cage）认为，底特律作为美国的一个老牌工业城市，有着良好的工业基础，虽然如今底特律的经济已经十分衰败，但智能机器人（Android）的兴起必将重新振兴这座城市，因此将游戏的舞台放到了底特律。游戏中，底特律市的第二和第三产业几乎已经进入了全部智能机器人化的时代，遍布城里的机器人商店和电子屏幕让这座工业老城焕发了第二春，如今的底特律已经离不开智能机器人的帮助了。



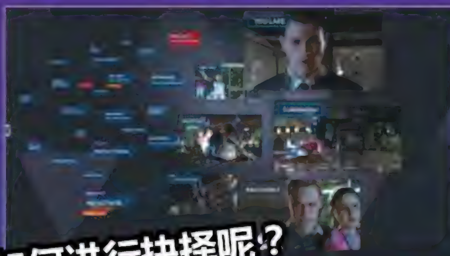


系统

从发布会上放出来的预告片来看，我们从中可以初勘到本作在游戏玩法上做出的一些创新，下面就为大家来总结一下。

选择

这是整个预告片极力向玩家宣传的重点，玩家在游戏的过程中需要时时刻刻做出选择，这些选择可能是决定是否逃跑，也可能是选择躲在哪个位置，又或是是否使用暴力行为等等，这些选择都将影响随后剧情的走向，并且影响最终的结局。给予玩家这样选择的权力的目的就是为了让增加玩家的代入感，同时给予他们充分的自由来书写只属于自己的故事。

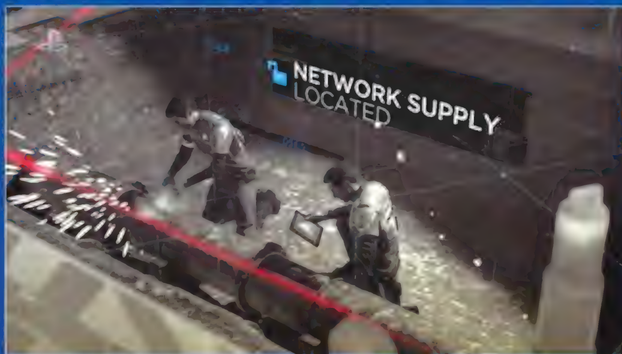


你，该如何进行抉择呢？



数据传输

在预告片中，游戏演示了一段如何进入电子数据网络并黑掉一间机器人商店监控的操作，在开启这个能力后，视野中会出现许多沿着电线奔腾的信息流，玩家需要找到某个节点并将它解锁即可完成一些特定的任务。同时在视频中还出现了主角用手触摸了一个还未觉醒的智能机器人，帮它唤醒出自我意识的片段，应该同样是和数据传输的能力有关，具体的情报还得等游戏放出实际演示后才能知晓。



模拟战术

本作的玩法多样，主角们需要躲过遍布底特律的监控摄像头以及飞行机器人去往商店唤醒自己的同伴们，战斗在所难免。当被敌人发现时，游戏会自动给出几种解决方案，玩家此时可以根据实际情况和喜好来进行选择，就像视频中演示的那样，可以选择掩体躲避，也可以选择正面迎敌。

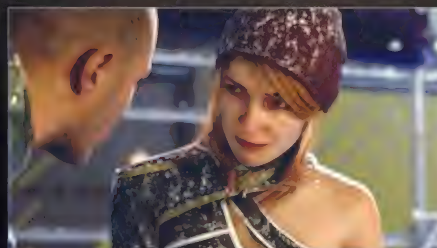


角色

本作的剧情围绕着三个主要角色展开：

Kara

Kara 是一个刚刚觉醒人工意识的智能机器人，她想要和人类平等地在社会中生活，但残酷的现实常常让她感到十分迷茫，看到其他没有觉醒意识的机器人同伴们被人类奴役的遭遇，她在痛苦中寻求着解决的方法。



Connor

Connor 是一款高级的警察机器人，专门负责抓捕那些产生了自我意识，偏离了原本程序设定的机器人，在抓捕过程中遇到了 Kara 和她的同伴们。



Markus

Markus 同样是一名觉醒了人工意识的智能机器人，但与 Kara 不同的是，他是一个坚定的机器人主义者，将解救同伴视为己任，不愿意再看到机器人被人类奴役的场景。



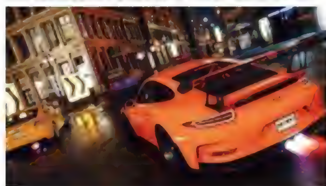
第三方厂商 出展游戏汇总

除了以上这些游戏外，本次 E3 还公布了很多游戏，其中既有原创新作，也有续作游戏。虽然由于篇幅关系以及公布情报不足等原因不可能一一向各位读者详细介绍，但并不代表这些游戏缺乏亮点。

飙酷车神2
The Crew 2

机种：PS4/XOne　类型：竞速
发行商：UbiSoft　发售日期：2018年

于 E3 上首次公开宣传片的《飙酷车神 2》，为玩家们带来了一段“盗梦空间”般的竞速体验。名字中虽有“车”，但“酷”字才是这个系列的核心要点。海陆空三栖，只要是有引擎的载具玩家都可以进行操控，并且竞速比赛还将无缝融合三种驾驶方式。



除了载具上的创新，宣传片中扭曲城市的壮观景象也将是实机游戏中包含的内容之一。玩家追逐的不再是远方的天际线，仅是在这座酷毙了的城市中体验一次酷毙了的飞驰。

前方试玩报告

不仅预告片里看着觉得爽快，实际上也的确如此。游戏目前处于开发的中后期阶段，所以有一些内容还没完全定下来，但有一个核心非常让人惊喜 —— 那就是在自由模式当中，玩家是可以随时在赛车、飞机和快艇之间快速原地切换。



自由模式并不会限制玩家尝试各种可能性的手段，比如在路上开着车突然换成快艇，这个设定虽然听上去挺傻，但游戏也会给予了玩家犯傻的权力。

这个设定其实很神奇，玩家可以尝试直接在直道上用赛车飚出极速，然后找高台飞到凌空后，按下右摇杆键然后上推换成飞机，就可以直接在浮空状态下变成一飞冲天，接着再找个河道然后俯冲下去，期间按下右摇杆键并右推换成快艇，就可以一头扎进水中再来个高速水上漂了，舒爽！

当然在进入到某些任务之后，《飙酷车神 2》就显得没有那么自由了，在特定的任务当中，玩家只能使用特定种类的载具去进行比赛，例如在无赛道越野赛当中玩家就只能使用造型狂野的山地车。因为赛道多种多样，遍布在美国的许多标志性城市——例如纽约、拉斯维加斯、芝加哥和底特律——所以显得并不沉闷，但还是少了一点自由切换的快感。

极品飞车 复仇
Need for Speed Payback

机种：PS4/XOne　类型：竞速
发行商：EA　发售日期：2017年11月6日

EA 发布会上《极品飞车 复仇》一段电影式的试玩演示将这款有些经典 IP 瞬间带进了一个全新的发展方向。游戏的主角不再是一辆又一辆炫酷的超级跑车，而是将镜头转向了跑车内的主角，将有三位可操纵角色可以进行无缝切换。玩家将在庞大的开放世界中，以车为剑，与掌握城市所有赌场、罪犯甚至警察的邪恶组织在公路上进行较量，宛如游戏版的《速度与激情》。



前方试玩报告

游戏的优点也正如发布会上演示的那样，有着非常火爆的脚本演出，观赏体验颇佳。但在实际体验之后，我们却发现这恰恰成为了游戏的缺点。例如游戏对于脚本流程的运用非常刻板，在刚开局时玩家需要先解决两台护卫货车的敌人座驾才能够进入下一步，而就算玩家车技过人甩掉了两个敌人直接紧咬货车，竟然也不会触发剧情。如果货车在进入了下一个剧情点时玩家还没有完成之前的剧情要求，游戏会直接 Game Over。

另外一个问题就是过分强调演出，几乎每个敌人的车辆在被撞进入失控状态后都有一次特写，虽然可以按 B 键快速取消，但仍然有损游戏流畅度，加上许多剧情都是在玩家把车子开到某个地点后直接变为播放 CG 来交代，感觉把整个驾驶过程穿插得支离破碎，体验并不是很好。而且在对于两位主角的性格塑造上，配音水准严重高于人物建模和动作呈现的水平，变成了看 CG 时的剧情体验还不如直接听实际游戏中的人物对话好，想想也是让人尴尬。

如果要说现场效果最好的地方，可能还是放在试玩区前方的两台改装车，外观非常引人注目，要是能够在游戏里重现出来，那可是非常拉风。



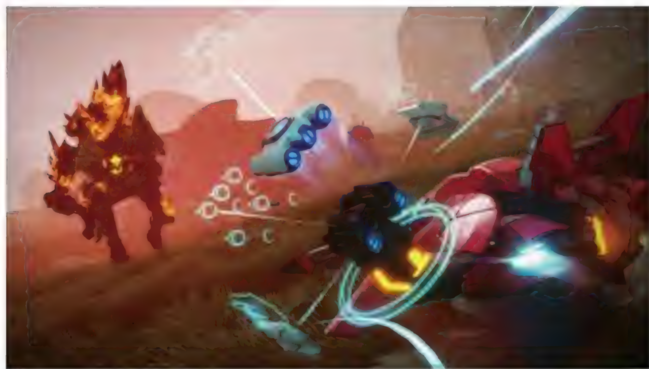


星链 阿特拉斯之战
Starlink Battle For Atlas

机种：NS/PS4/XOne 类型：射击
发行商：Ubisoft 发售日期：2018年秋季

本作由育碧多伦多开发，玩家需要操作着自己打造的战机和名为“军团”的敌人在阿特拉斯星系里展开激烈战斗。玩家的战场除了浩瀚无垠的宇宙以外，星球的表面也是玩家的战场之一。本作的独特之处在于玩家可以通过设置在手柄上的外设来组装自己的战机，根据实际战况，通过现实世界改变战机玩具的装备来实时切换战机的装备。

玩家可以随意探索阿特拉斯星系的 7 大行星，每一个星球都有着截然不同的自然景观以及敌人。本作还是一款开放世界游戏，玩家可以自由在太空以及星球上来回穿梭。无论是战场还是玩家的装备都可以游戏进程中随意切换，这也是本作的最大卖点之一。

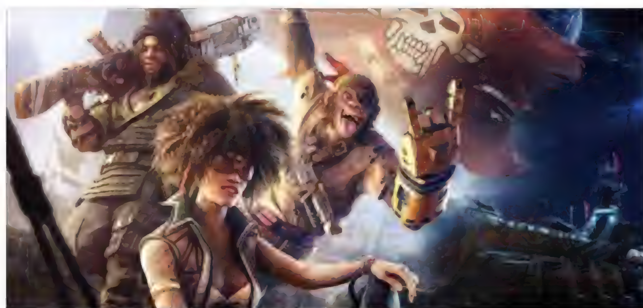


超越善恶2
Beyond Good and Evil 2

机种：PS4/XOne 类型：动作冒险
发行商：Ubisoft 发售日期：未定

本作是 2003 年开放世界动作冒险游戏《超越善恶》的续作，故事发生在前作几百年前的 24 世纪。第三星系（System 3）正在被大型企业所占据，这些企业通过奴役混种人这一全新物种获得了极大的利润和权力。在这个群雄并起的时代，玩家扮演其中一名太空海盗，和形形色色的同伴一起，为自由和权力驾驶着自己的太空船在星辰大海里展开冒险。

虽然游戏的开发还处于相当初期的阶段，但是“雷曼之父”，同时也是本作制作人的 Michel Ancel 还是公布了一段演示视频。在演示视频中我们看到除了一般的角色移动外，玩家还可以操作太空船在星球上进行探索。而且从星球表面切换到太空还是无缝连接的，视觉效果相当惊人。游戏将重心放在两个层面上：一是给玩家带来以剧情为本的单人模式；二是在线模式，让玩家能够与朋友合作。



冤罪杀机 界外魔之死
Dishonored Death of the Outsider

机种：PS4/XOne 类型：动作冒险
发行商：Bethesda 发售日期：2017年9月15日

出人意料的是，本作既不是续作也不是 DLC，而是讲述了一个类似于外传的故事。玩家将扮演《冤罪杀机 2》中的其中一个角色：化名为梅根（Megan Foster）的比莉（Billie Lurk）。在前作的其中一个抉择中，梅根的右手并没有因为玩家改变了过去而恢复。在前作结局后，梅根离开了主角而找到了自己曾经的导师：多德，并接下了自己杀手生涯以来最困难的任务：杀死界外魔。

玩家在本作中将重返卡纳卡，和前作类似，玩家可以自由选择攻关的方式，而游戏方式以及在流程中所作出的选择不光会影响结局，也会影响玩家身处的世界。由于在本作中玩家扮演的不再是失去皇位的年轻女王以及身陷不白之冤的王家御卫，因此游戏形式也会发生相应的变化。玩家在本作中可以通过完成多个暗杀任务来强化自身的装备，在游戏的某些任务里玩家甚至可以入侵守卫深严的银行去盗走古代的文物。而玩家所做的这一切，都是为了杀死系列中最强大的敌人：界外魔。



逃
A Way Out

机种：PS4/XOne 类型：动作冒险
发行商：EA 发售日期：2018年初

《逃》是一款由曾经开发过《兄弟 双子传说》的独立制作组 HazeLight 开发的双人分屏合作冒险游戏，讲述了在监狱相识的两名主角 Meet Leo 和 Vincent 一起合作越狱的故事。由于本作只支持双人分屏游玩，因此玩家需要再找一个朋友或者线上联机才能顺利游玩。在本作中，玩家将会体验到诸如潜行、汽车追逐、射击、乱斗等多种多样令人肾上腺素狂飙的动作场面，除此之外，由于分屏的设计，玩家将会遇到一系列需要合作才能通过的关卡和谜题，只有与游戏外的伙伴一起携手合作，才能体验到这款游戏的独特魅力。



在经历了原始人搏斗的《孤岛惊魂 野蛮纪源》后，“《孤岛惊魂》系列”最新作《孤岛惊魂 5》的故事背景重新回到了现代。和之前的海岛或者高山不同，这次玩家作战的地点转移到平原辽阔的美国蒙大拿洲，玩家要对付也不再是海盗、军阀或者原始人，而是一个依靠暴力和洗脑占据了美国小镇的邪教组织。（由于官方中文官网截至截稿日前尚未上线，因为下文中的一些中文译名可能会和游戏内实际译名有所不同）

文 三日月 美编 Juxi



孤岛惊魂 5	PS4 XOne UbiSoft	
Far Cry 5		主视角射击 | 中文版
2018 年 2 月 27 日	本地 1 人 / 在线 2 人	无对应周边
售价未定		

昔日的希望郡，今日的陆上孤岛

本作的故事发生在美国蒙大拿洲的“希望郡”，玩家将扮演新来乍到的警长，和当地的居民一起抵抗名为“伊甸之门”的邪教组织。“伊甸之门”在其教主乔瑟夫（Joseph Seed）的带领下已经成长为了一个不容忽视的地方武装力量，他们甚至和当地执法部门联手，断绝了希望郡和外界的联系，使这个美国小镇变成了一个“陆上孤岛”。

伊甸之门

“伊甸之门”是由乔瑟夫建立的一个宗教组织，和很多历史上曾经存在的邪教组织一样，他们宣称世界即将毁灭，只有信奉教主并献出自己的灵魂才能获得新生。值得一提的是，“伊甸之门”的大部分干部其实都是乔瑟夫的家人甚至是孩子。

雅各布 Jacob Seed

曾经在军队中担任狙击手的雅各布凭借着其过去的军事经验为“伊甸之门”招兵买马，他主要负责“伊甸之门”的安保工作。

费丝 Faith Seed

“伊甸之门”的宣传工具，作为教主乔瑟夫的代言人，她控制着教徒的思想 而且凭借着“圣女”的外表以及言行，她无疑相当称职。

约翰 John Seed

对于希望郡里还抱有一丝反抗之心的居民来说，约翰是他们最不想见到的面孔之一。约翰在教团中主要负责搜刮资源，无论是物品还是人类都是他的搜刮对象。而任何敢反抗他的人，都难逃一死。



希望郡的居民

在本作中玩家不再是孤军奋战，除了能和其他玩家并肩作战外，这次玩家还能和NPC一起对抗邪教。除了战斗外，希望郡的居民还能给玩家的战斗带来各种各样的便利。



▲在本作中还有一条名为“布玛”（Boomer）的狗可以协助玩家战斗。

格蕾丝 Grace Armstrong

在演示中登场的角色之一，能够在战斗中帮助玩家远距离狙击敌人。格蕾丝曾经在美军服役，并在阿富汗执行过任务，是一个经验丰富的狙击手。从军队退役后，她继承了父亲留下的靶场。当“伊甸之门”刚刚进入希望郡的时候，她并没有太在意。然而后来“伊甸之门”逐渐扩大，并最终占领了她的靶场。在请求当地警方帮助却被拒绝后，格蕾丝决定重新拿起她熟悉的狙击枪并回归战场。





尼克 Nick Rye

虽然爸爸和爷爷都是空军老兵，但尼克并没有遵循父亲的愿望而成为一名空军，而是留在了希望郡照顾自己的妻子。“伊甸之门”入侵希望郡后很快就因为他的飞行经验而找上了他，在被尼克拒绝后，他很快就成为了他们的眼中钉之一。尼克算是一个和平主义者，但既然战争找上了他，他也并将全力一战。在游戏中他能驾驶自己的飞机为玩家提供空中支援。

玛丽 Mary May Fairgrave

玛丽从小就在希望郡居住，和她的家人一起经营着一家名为“裂鹰”（Spread Eagle）的酒吧。当父母去世后，经营困难的酒吧被当地银行强制关闭并卖给了“伊甸之门”。眼看着家族产业被错误的人所占据，玛丽决定站起来反抗并试图夺回属于她家族的一切。从官方公布的信息来看，玛丽将会是玩家进入希望郡后遇到的第一个盟友，她的酒吧也将会是玩家的根据地之一。

杰罗姆 Jerome Jeffries

曾参加过海湾战争的杰罗姆在退役后成为了希望郡的一名神父。在“伊甸之门”入侵后，他失去了教堂，甚至还亲眼目睹到有人因为“伊甸之门”的暴行而失去性命。杰罗姆决定拿起圣经和武器，在上帝的指引下，亲手送这些暴徒去见上帝。官方很早就放出了这个角色的介绍，但尚不清楚他能在游戏中提供给玩家什么协助。

像个美国人一样战斗

既然故事发生在美国大陆，那么玩家的装备也需要符合国情。在本作中玩家将可以使用诸如棒球棍、双管霰弹枪、大铁锤等美国家庭常见的武器或者工具。交通工具也从之前的军用吉普、面包车或者老式卡车变成了更具美国风情的肌肉车、美国卡车、收割机以及皮卡。



▲在美国本土作战，怎能少了肌肉车。



■本作还加入了真正意义上的"空战"，虽然都是一些双翼飞机就是了。

本作取消了小地图的设定，官方对此的解释是为了让玩家把更多的注意力放在当前的战斗和探索上，而不是被小地图上的信息分散了自己的注意力。另外本作的敌人AI还会根据玩家的行动而发生变化，玩家的战斗方式将会改变敌人的装备以及对付玩家的策略。



▲侦查、标点、开战，还是那个熟悉的套路。



■除了和邪教打个你死我活以外，在本作中还有多种活动供玩家游玩，例如钓鱼（笑）。

试玩报告



稀饭

游戏的试玩内容就是在育碧发布会上演示的那一段，不过玩家并不能像演示里的那样同时获得多方支援，而是需要在三个支援对象里选择一个，分别是飞机师Nick，狙击手Grace和狗狗Boomer，三者能够提供的支援效果和预告片里展示的差不多，Nick会定期轰炸敌人，Grace是高处狙击支援，Boomer则是直接用扑咬杀死一个敌人。

不过根据现场负责帮助我们试玩的制作人透露，实际游戏当中玩家会是陆续解锁这三个支援的使用权，而且虽然同时只能够获得其中一者的帮助，但却并不是像这个DEMO一样要在任务最开始选择，而是能够在游戏当中进行切换的。

而在实际战斗部分，《孤岛惊魂5》继承了之前系列的战斗风格，玩家仍然可以选择是正面对抗还是潜行暗杀，又或是两种风格混合。游戏当中给玩家配备了好几种武器，从左轮手枪到突击步枪和冲锋枪再到霰弹枪，以及近战用的棒球棍等等。另外作为标志性潜行手段的投石和背后暗杀也仍然存在，如果玩家在暗杀时装备了棒球棍，甚至还会触发用棒球棍猛敲敌人后脑勺的特殊暗杀动作。

稀饭我在试玩时用的是混合路线，以潜行开局，用霰弹枪+快速机动战术来解决后面一半的敌人。同伴方面我则选择了忠诚的狗狗，事实证明它的扑咬在有玩家吸引敌人火力的情况下还是威力很不错的，一般杂兵被扑就是秒杀的命。

另外无论玩家们用什么风格，占领高处先用望远镜查看敌人阵地一圈并标记所有敌人仍然是最好用的战术，用了之后战斗难度会直线下降。

当稀饭我成功杀死所有敌人后，试玩也就结束了。鉴于现场使用的是4K电视，所以本作描绘美国乡村风光的艳丽色彩运用得到了很好的呈现，枪战时的武器射击特效也颇为不错，但更关键的还是玩起来仍然一如既往地爽快。



Skull & Bones

《刺客信条IV 黑旗》中紧张刺激的海战至今回想起来仍令人意犹未尽，而本次 E3 展会公布的这款新作，便将《AC4》那优秀的海战模式单独制作成一款更加完善、纯粹的海战游戏。扬帆起航前往富裕的商业贸易航线掠夺，进入到海盗盛行的黄金年代，传说中“上天入地”的寒鸦号又是否将再次起航呢？



文 六等星 美编 雷普利

怒海战记		UbiSoft（PS4 / XOne）
Skull and Bones		动作 中文版
2018 年	本地 1 人、在线 2~10 人	无对应周边
售价未定		

黄金时代

玩家将扮演着初出茅庐却充满欲望的海盗船长，不屑于帝国特赦后的招安，无牵无挂的从加勒比海前往充满着财富的印度洋上，立志成为这片海域最令人闻风丧胆的海盗之王。

该作除了 E3 展会上演示的多人联机部分外，同样会收录完整的单人剧情部分，以相互结合的方式为玩家讲述这段壮丽的海盗史诗，不过笔者希望单人剧情模式不要再像《荣耀战魂》一样，需要联网才能够体验。



自由之歌

作为一名合格的海盗船长，最重要的事情自然就是船了。在港口玩家可以根据自己的风格来挑选适合自己的船只，并且丰富的成长系统将会使船只越来越强大。另一方面，游戏还将提供丰富的自定义涂装令船只显得更具气派，《黑旗》中广受好评的船歌也将加入本作中，并会拥有更多的曲目。

除了船只外，招募水手和打听情报也是驰骋海洋的关键，同时组成强悍的海盗同盟也是称霸海洋前必要的手段，毕竟在孤独的大海上，只有活下去才能拥有希望。

战火纷飞

海洋的环境不再是一成不变，除了恶劣的风暴天气，奇怪的洋流与海浪也会左右战局的变化，海盗们正是在这样的环境下争夺财富，进行着激烈的战斗。多人模式下 5V5 的多人激烈混战，将会令强大海盗的名号传播到更远的地方，体验最极致的海盗幻想。



如果厌倦了人与人之间的战争，去探索隐藏在深海中的宝藏也是一个不错的选择。玩家将可以独自，亦或是组队，前往大海的深处猎捕那些传说中的深海巨兽。





重新定义海战

相对于《刺客信条》的动作要素，本作将更加强调海战的氛围。船只的侧舷炮将更加丰富，控制也更为自由并具有策略性，海上的礁石也不再是无敌的挡箭牌，威力十足的大炮会将部分场景物件破坏。

开战前需要在桅杆上利用望远镜观察来分析战局状况，调整船位，以最坚硬的部分去迎接敌人的弱点。大船将更能发挥出炮火覆盖的强大威慑力，



小船的高机动性则可以将灵活的绕到敌船身后进行撞击。

作为纯粹的海战游戏，当击败敌人后，玩家也不再需要控制主角进行接舷战，只需要靠近船只发号施令，水手们便会将敌人的船只控制并赢得奖励。

文 六等星 美编 雷普利

Wolfenstein II THE NEW COLOSSUS

德军总部Ⅱ 新巨人		PS4 XOne Bethesda
Wolfenstein II: The New Colossus		主视角射击 | 中文版
2017年10月27日	本地1人	无对应周边
售价为59.99美元		

在广受好评的《德军总部 新秩序》发售三年之久后，获奖无数的MachineGames工作室终于带来了续作《德军总部Ⅱ 新巨人》。本作将紧接前作剧情，讲述死里逃生的美国英雄B·J·布拉柯威奇将如何回到被纳粹占领的美国，再次粉碎邪恶势力阴谋的英勇故事。

解放美国-1961



前作中主角虽成功地暗杀了纳粹将军死颅，但并没有扭转世界的格局，全球仍然受纳粹的魔爪所操控。作为曾被人称为"恐怖威廉"的美国英雄，B·J虽大难不死留得一命，但是没有拯救世界以及下半身的残疾还是令他悲痛不已。但作为人类最后的希望，"恐怖威廉"将在先进的机械骨骼帮助下，重返战场。这次将深入美国本土，消灭视野所及之处的每一个纳粹，掀起第二次美国革命。

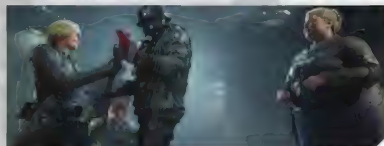
英雄使命

玩家将扮演B·J·布拉柯威奇，在美国本土进行一段心潮澎湃的旅程，曼哈顿、小镇罗斯威尔和新奥尔良等地都将在游戏中登场。除了要消灭纳粹组织，还要保护家人与朋友不被伤害，并建立起新的联盟组织进行反抗，他们将为你消灭人面恶魔，推翻纳粹统治提供有力的帮助。在最新的宣传片中就已经能发现许多老角色悉数登场，而前作的反派女魔头恩格尔夫人也治好了她丑陋的下巴，再次带领纳粹部队阻挠主角的革命。

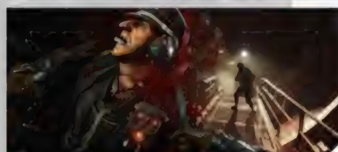


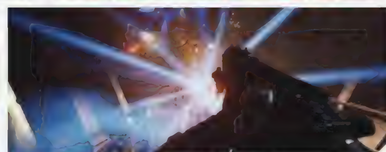
全新装备

由于下身残废，康复期的B·J只能穿着白大衣，坐在轮椅上移动，在宣传片中还能目睹到他驾驶着轮椅迎战纳粹的精彩战斗场面。前作中便登场过的机械骨骼这次将成为B·J作战的支柱，在其加持下B·J战斗力也将大幅度上升，但同时也会出现同样身穿机械骨骼而且身手矫健的敌人。









枪械也会得到全面升级，例如可以将纳粹轰成肉泥的激光武器Laserkraftwerk，或者是射速惊人的火焰榴弹发射器Dieselkraftwerk，以往的双持冲锋枪也依旧是你猎杀纳粹的好帮手。除了消灭敌人，武器还将会发挥一些辅助作用，并且还将提供升级系统，五花八门的武器将给游戏的暴力美学抹上更加炫酷的色彩。

不一样的情谊

劲作先知 — 奇异人生

在本届 E3 的微软展前发布会上，之前说过不会出现在 E3 上的《奇异人生 暴风前夕》突然亮相，引来了全场欢呼。作为备受好评的《奇异人生》的前传，本作更换了新的引擎，并引入了新的机制，讲述了前作人气角色 Chloe Price 与 Rachel Amber 相遇的故事。

奇异人生 暴风前夕	SquareEnix
Life Is Strange: Before the Storm	文字冒险 美版
2017 年 8 月 31 日（第一章） 本地 1 人	对应周边未定
售价未定	

PS4 / XOne

文 北山杉 美编 01

剧情

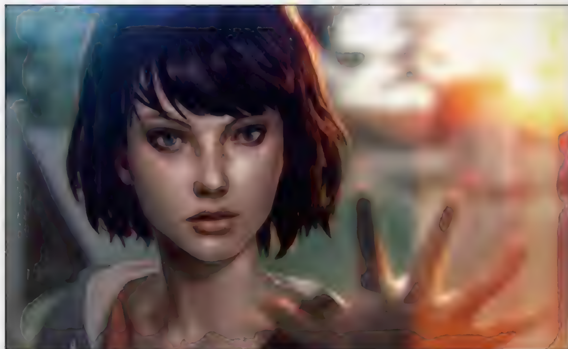


本作的时间线设定为《奇异人生》的三年前，那时的 Chloe Price 还只有 16 岁，正处于叛逆期，不过并没有像前一部作品那样染了发。她在一个偶然的情况下结识了一名美丽而又时尚的女孩 Rachel Amber，双方产生了浓厚的友情。但因一段家族秘辛的暴露，从而彻底改变了 Rachel 的人生，面对突如其来的打击和“敌人”，得知了真相的 Chloe 决定帮助自己的好朋友，站在她身旁和她一起去战胜那些令人困扰的存在。

玩法

本作并没有公开具体的玩法，不过目前能够知晓的是前作特有的时间回溯能力在本作中无法使用，但是否还会出现其他的超能力目前还不得而知。从官方目前透漏出的消息来看，本作在对话时同样存在选择肢，玩家的每一次选择都会彻底改变游戏的进程和结局。另外，玩家还可以与环境进行互动，并且能够使环境发生一些变化。





▲前作主角也将在本作的附加章节中登场

发售方式

和前作一样，本作同样采用分章节的方式发售，不过由于是前传，因此游戏的内容只有三个章节，每个章节的流程约 2 ~ 3 个小时，官方给出的全作通关时间大概在 6 ~ 9 小时左右。另外，前作女主人公 Max 的粉丝要注意了，想要在本作中见到她就必须要购买本作的豪华版，豪华版会额外包含一个名为“Farewell”的附加章节，在该章节中就有最后一次扮演 Max 的机会，不要错过哦！



PS4	XOne
COD 二战	Activision
Call of Duty: WWII	主视角射击 / 中文版
2017 年 11 月 3 日 / 游戏人数未定	对应周边未定
售价为 PS4/XOne：468 港元	

在主要对手没有新作推出的情况下，《COD 二战》在本届 E3 展上公布了不少情报。此前我们已经得知，本作战役的故事背景已经回归二战，战役模式也加入了不能自动回血、不能随意补充弹药的限制。总的来说游戏朝着更真实、更残酷的方向发展。而游戏的多人模式也正式公布，其中仍有不少令人兴奋的变化。好了客套话就不多说了，赶紧来看看这满满的猛料吧！

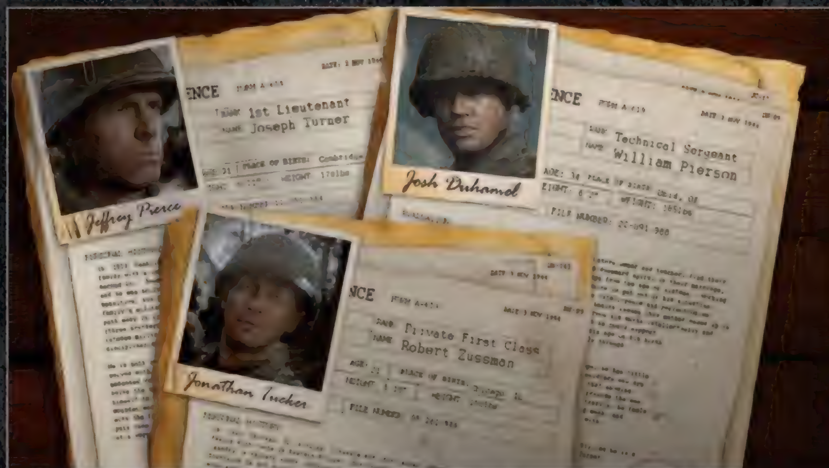
文 纱迦 美编 NINA

CALL OF DUTY WWII

战役模式主要角色

主人公罗纳德·丹尼尔斯 1925 年生于美国得克萨斯州的小城市朗维尤，外号是红色乡下小子（Red Farmboy）。他的父亲名叫艾默特·丹尼尔斯（Emmet Daniels），是一名参加过第一次世界大战老兵，并因为在坎提格尼之战中的出色表现赢得了一枚银星勋章。顺带一提的是，罗纳德这个名字和他的外号是本作开发商 Sledgehammer Games 的联合创始人兼总经理 Glen Schofield 取的，他的父亲在本作的开发过程中不幸去世，为了纪念他，他将父亲的名字和外号赋予了本作的主人公。罗纳德的扮演者是布莱特·齐默尔曼。

相比之下他的 3 名队友来头要更大一些。他们分别是 34 岁的威廉·皮尔森（右图右上，乔什·杜哈明饰演），31 岁的约瑟夫·特纳（右图左上，杰弗里·皮尔斯饰演），以及 21 岁的罗伯特·祖斯曼（右图中下，乔纳森·塔克饰演）。玩家将在这 3 名队友的配合下一路冲锋陷阵。



故事限定欧洲战场

二战在欧洲、非洲、亚洲都有战场，本作的战役模式会收录哪些战场呢？如今官方已经给出了答案——只会限定在欧洲战场。游戏的惟一主人公就是此前公开的罗纳德·丹尼尔斯（Ronald Daniels），一名年轻的美国大兵。在少数特殊环节，玩家才有机会扮演其他角色。玩家扮演的罗纳德是美国传奇部队大红一师中的一员，他将和英军、法国抵抗军等同盟国部队一起，从诺曼底登陆到解放巴黎，最后进入德国消灭纳粹。游戏的故事主要发生在1944～1945年，不过出于叙事和塑造人物的考虑，也会少量涉及1940～1944年中的事件。总而言之亚洲战场就不用指望了。

在公布的视频中，眼尖的玩家发现，游戏中纳粹德国的标志被改为了铁十字。对此，本作的开发商 Sledgehammer Games 的高层表示这是为了尊重当年的受害者。游戏的战役模式将保留原标志，但多人模式和丧尸模式会将其改掉。


□罗纳德·丹尼尔斯

DUTY
WII

战役模式已知战斗

从时间、地点和所属部队已经不难推断出玩家将在游戏中遭遇到哪些战斗，目前游戏公布了其中的两场，分别是诺曼底登陆和许特根森林战役。

诺曼底登陆：通过《拯救瑞恩大兵》、《最长的一天》等著名电影，相信这场战斗已经算得上是家喻户晓级别的了。大红一师在代号为“霸王行动”的诺曼底登陆作战中主攻奥马哈滩，这也是整个作战中最为惨烈的一场战斗。美国五星上将布雷德利曾经如此评价这场战斗：“1944年6月6日那天，踏上奥马哈滩的人，个个都是英雄。”

许特根森林战役：美军和德军在德国本土进行的一场战斗，时间从1944年9月19日至1945年2月10日，双方在129平方千米的区域内展开殊死搏斗。德军在森林里布下大量地雷，并集中大量大炮、迫击炮和机枪严阵以待。尽量美军在人数上占有优势（12万对8万），但最终损失高达24000余人。这也是美军历史上消耗最大、收获最小、指挥最不利的战役之一。



联机新玩法：战争模式

战争模式（WAR MODE）是本作多人对战模式力推的新要素。战争模式是6对6的战斗，分为攻守两方，双方目标不一样。和“《COD》系列”传统的多人对战玩法不同的是，这个模式更强调团队配合。只要没达成目标，无论杀伤对方多少人，最终都会导致失败。虽然系列本来也有拆炸弹、夺旗等有目标的传统玩法，但战争模式的变化要丰富得多。下面我们以本届E3上展出的OPERATION BREAKOUT地图进行说明。

战争模式的每张地图都会有一些小剧情以及主副目标。在这张地图中，同盟国的目标是摧毁轴心国的防空炮，轴心国则只要保护好防空炮就算胜利。破坏防空炮并不是直接冲过放好炸弹就OK，而是要按照一定的步骤。同盟国一方首先要占领前线基地，这个过程与抢点类似；接下来是架桥，这个部分需要玩家在指定位置按键不放，特别容易遭受攻击；然后是炸毁弹药库，这个部分又和拆弹模式比较接近；以上步骤全部完成后，同盟国的坦克就会出现。这时玩家要掩护坦克来到终点，这样就能自动摧毁轴心国的防空炮。当坦克身边有同盟国玩家时，坦克就会自动向前，相反如果坦克身边没有同盟国玩家的话就会倒退。看到这里，想必不少玩家都会想起两个字：推车！没错，这个模式的确是非常像《守望先锋》的推车。不过区别还是有的，例如同盟国一方可以进入坦克使用机枪，但并不能控制坦克的移动。另外轴心国作为防守方，可以进行筑墙、放置机枪这样的简单防御手段。





以师为单位的游戏方式

本作建立了以师（Division）为单位的部队系统，重新定义了多人模式的游戏方式。共有5个师供玩家选择加入，每个师都有独特的师级技能、师级训练技能和武器装备，此外还可以选择一种基础训练技能（已知有10种），玩家可以籍此建立自己独特的游戏风格。下面就让我们来看看这5个师的含义。

步兵师 Infantry

主武器：M1加兰德

副武器：M1911

装备：MK. Ⅱ手雷

师级技能：可在任何时候使用刺刀冲锋

师级训练技能：可以给主武器多装两个配件，给副武器多装一个配件



远征师 Expeditionary Force

主武器：温彻斯特1897霰弹枪

副武器：未公布

装备：未公布

师级技能：霰弹枪的子弹附加燃烧效果

师级训练技能：弹药携带量上升，免疫爆炸带来的眩晕效果，减少爆炸对自己造成的伤害

空降师 Airborne

主武器：M3式冲锋枪＋消音器

副武器：未公布

装备：M18烟雾弹

师级技能：给武器装上消音器

师级训练技能：奔跑距离变长，奔跑速度增加，跨越掩体的动作更快

山地师 Mountain

主武器：M1903狙击枪

副武器：未公布

装备：地雷

师级技能：瞄准时看不到瞄准镜以外的画面，但瞄准精度提高，并能显示敌人的名字

师级训练技能：能从更远的位置看到敌人的名字，提高小地图的覆盖面积，敌人控制的分数奖励设备看不到你



装甲师

Armored

主武器：轻机枪

副武器：M1 反坦克火箭筒

装备：反坦克手雷

师级技能：可以把机枪架设在特定位置，架设机枪后以及趴下时射击的后座力减少

师级训练技能：火箭发射器可以作为副武器，可以多携带 1 个装备，可以在奔跑的时候投掷装备且距离更远、速度更快

已知基础训练技能

所谓的训练技能，是指会随着等级提升后获得新效果或已有效果增强的技能。除了每个师都有自己独特的师级训练技能外，还有不限师的基础训练技能供玩家选择，目前已知有 10 种。

Phantom
- 移动加快
- 从高处掉落不会受伤
- 移动时不会被侦察机侦测到

Forage
- 切换武器的动作变快
- 投掷装备的动作变快
- 能从阵亡的敌人身上补给弹药和装备

Undercover
- 杀死敌人后不会显示骷髅标志
- 被敌人标记时不会显示你的名字，也不会变红色

Ordnance
- 分数奖励所需求的分数变少
- 不满意空投包的分数奖励时可以再抽一次

Scoped
- 举枪瞄准时移动变快
- 主武器可以多装1个配件

Steady
- 免疫爆炸带来的晕眩效果
- 奔跑距离变长

Loaded
- 弹药携带量变多
- 装弹速度加快

Hunker
- 显示敌人的装备设置
- 爆炸对你造成的伤害减少

Smoked
- 可以多携带1个致命装备
- 战术装备换为烟雾弹

Duelist
- 副武器可以多装2个配件



已知分数奖励

分数奖励作为《COD》系列”多人联机模式的最大特征，自然不会被删除。和《COD 战火世界》一样，从《现代战争》诞生的很多经典分数奖励在本作中改头换面照样登场，可以说是情理之中。



侦察机：400分发动，能够显示敌人位置的侦察机，系列经典的UAV
反侦察机：425分发动，派出战机摧毁敌军的侦察机，也就是反UAV
火焰喷射器：500分发动，非常强力的火焰喷射器，射程有限但命中敌人就会令其反抗不能
战斗机飞行员：550分发动，驾驶战斗机进行俯冲射击
空投：550分发动，随机取得一项分数奖励
滑翔炸弹：650分发动，类似《现代战争》的掠食者导弹，不得不说有点扯
迫击炮打击：750分发动，选择三个地点进行迫击炮打击
重炮轰击：850分发动，对指定目标进行毁灭性打击
防空炮：950分发动，摧毁敌军的所有分数奖励，类似EMP
空降部队：1000分发动，呼叫AI控制的伞兵支援
地毯式轰炸：1200分发动，呼叫空军进行来回的地毯式轰炸。
球型炮塔：1400分发动，作为B-17炮手手动对地进行攻击，类似AC-130

全新社交系统：司令部

本作的多人部分将新增名为“司令部”（Headquarters）的全新社交系统，这是一个已知能容纳 46 名玩家的在线空间，当玩家不在比赛中的时候，可以在这里查看其他玩家取得的成就和个人信息。这里还会内置训练场，能够锻炼自己的枪法。此外还可以邀请其他玩家来一场 1 对 1 的单挑。

体验简报

本次 E3 展上共有 3 张地图的 2 个模式供玩家游玩。和之前预想的一样，尽管改为了二战，但一切都还是那么熟悉。虽然武器不能明目张胆地挂上红点，也没有 UAV、AC-130、EMP，但设计者依然想出了类似的东西来代替。只是当战斗回归二战时，如此小的格局多少就显得有些别扭。在多人模式中可以使用女兵，另外去掉了比赛结束时系列传统的最终击杀回放，改为全场最佳精彩镜头。

不过全新的战争模式玩起来十分欢乐。明眼人一看就知道，这个模式的灵感明显来自于《守望先锋》的推车，连规则都完全一致。但是战争模式加入了一些特别的变化，和推车相比还是略有不同。另外由于不存在开防护罩和加血的英雄（笑），所以打起来还是不太一样，但感觉守方明显要占一些优势。总的来说还是惊喜大于失望吧！

本作的多人联机 BETA 测试时间现已公布。第一轮 BETA 测试的时间是 8 月 25 日～8 月 28 日，仅限 PS4 玩家；第二轮的时间是 9 月 1 日～9 月 4 日，面向 PS4 和 Xbox One 玩家。

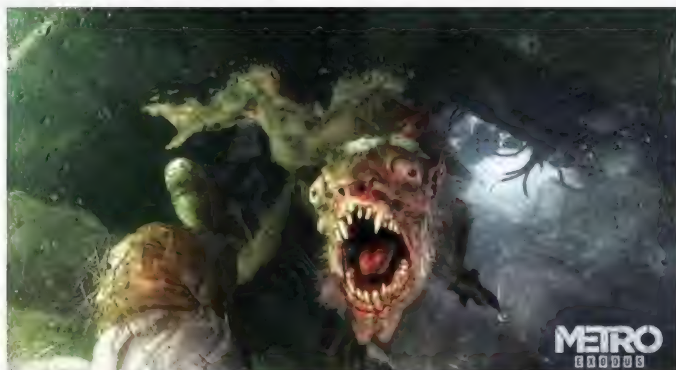
时隔四年，“《地铁》系列”最新作《地铁 流放》的公布让不少系列爱好者喜出望外。改编自俄罗斯作家德米特里·格鲁克夫斯基的同名系列小说，“《地铁》系列”以庞大的世界观以及出色的游戏氛围营造给很多玩家留下了深刻的印象。在这次发布会上本作在公布新作标题的同时还公布了一段长度约为 5 分钟的实机影像。那么新作和之前相比又有什么变化和改进呢？下面就让我们来看一看吧。

文 三日月 美编 Juxi

PS4	XOne		
地铁 流亡		Deep Silver	
Metro Exodus		主视角射击	美版
2018 年	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

全新的旅程

对于很多系列老玩家来说，关于本作的第一个问题是：本作到底打算说一个什么样的故事？毕竟在前作《地铁 最后的曙光》中，故事迎来了结局，系列剧情中的伏笔和疑问大部分都得到了解答。那么作为系列最新作，想必剧情也会另起炉灶，展开一段全新的旅程。





不过虽然剧情是新的，但让各位老玩家开心的是，本作的主角依然是各位熟悉的阿尔乔姆（Artyom）。本作的故事将发生在《地铁 最后的曙光》后，在经历了长时间的恢复后，地表世界渐渐变得适宜人类居住，然而变异的野生动物依然是人类生存最大的威胁之一。本作主线剧情的时间跨度将长达一年，玩家将扮演阿尔乔姆经历春夏秋冬四个季节，并继续在《地铁》庞大的世界中展开全新的冒险。

◀在画面表现力得到强化后，敌人的面目变得更加狰狞了。

更大的世界之开放世界







▲仔细观察的话会发现除了前作里的手表以外，主角的左手还有一个用胶带绑住的装置，这极有可能是本作主角的新装备之一。

在演示中出现了很多老玩家熟悉的元素，例如戴上防毒面具后沉重的呼吸声、使用打火机烧蜘蛛网、显示过滤嘴剩余时间的手表、因为敌人攻击而损坏的防毒面具等，也出现了很多前作中没有出现过的新要素，例如可以让人摘下面具自由呼吸的地表世界、全新的武器还有一列可以运作的大型蒸汽火车。

有不少玩家大概已经能觉察到了，和前作相比，玩家可探索的区域大小比系列任何一作都要大很多。官方也已经确定，本作将会允许玩家探索一个庞大的世界。同时官方也说道，本作虽然加入了一些开放世界要素，例如探索场景搜刮资源等生存要素，但本质上依然是一款线性游戏。





◀"实时看地图"的设定依然健在，地图所显示的大概就是本作玩家所能探索的范围。

和系列一样，本作的故事模式依然是线性的，在关卡与关卡之前会连接一到两个相对较大的场景，而更大的场景使得玩家可以在完成故事的同时有更大的自由度，玩家可以无视场景直奔主题，也可以探索四周寻找资源来更好的生存以及为之后的战斗做好准备。"故事依然线性的，只是这次玩家的行动相比以前更加自由而已。"在被问道本作是否一款开放世界游戏时，本作制作人 Jon Bloch 如是说道。

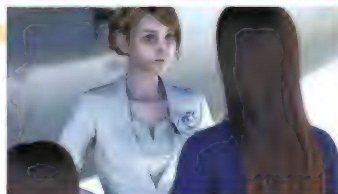


■如果玩家有仔细听的话，会听到火车上的女性角色（前作的女主角安娜？）在喊着阿尔乔姆的名字。



作品概况

游戏延续了以前真实和虚构相结合的世界观，时间线和科技水平等设定与现代接近，但是国家、军事势力、背景故事甚至部分地理环境则是架空创作。据制作人表示本作的时间线在2019年左右，与外传《诡影苍穹》的时间线接近，不过舞台是不同的大陆。由于与之前的正统作已经相隔了10年了，为了照顾新玩家，本作的故事跟旧的作品没有太大关联，不过系列粉丝依然能看到一些熟悉的设定，比如在宣传片中出现过一个环形的湖，那是以前尤利西斯陨石碎片砸出来的陨石坑。部分人物的台词中也会反映到以前的作品的事件。







ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN

本作虽然早在2015年就已经公布，但是直到去年年底的“PlayStation Experience 2016”才公开详细的情报公开，而且这次E3也只是低调地出展。不过毕竟是系列20周年纪念作，同时也是系列相隔十年再次推出的正统续作（《皇牌空战6》为2007年发售的游戏，之后还有三部外传分别为《联合突击》、《突击地平线》和《无限》），加上还对应VR模式，因此还是受到不少玩家关注。这里结合之前的情报，带大家看看本作的面貌吧。

文 宇宙人 美编 Juxi

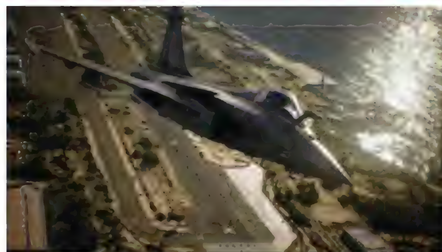
皇牌空战7 未知的天空		PS4 XOne BNEI	
Ace Combat 7: Skies Unknown		射击	日版
2018年	人数未定	对应PS VR	
售价未定			

云效果 场景展现

本作是系列首次登陆本世代家用机平台的作品，采用了虚幻4引擎进行开发，无论画面还是游戏体验都会比以往的作品更加逼真。制作人在采访中特别提到，本作更着重"天空的革新"，在以往的作品中，天空就像一块布景板，云朵都是做得看上去像是云那样，但是本作连云朵的内部都制作了演算，飞机飞进云里面会因为云周围的气流产生震动，对操作造成影响，飞机的外面也会出现水滴，长时间在里面飞行还会使水滴开始冻结，影响视野等等。另外，云对战斗也会有很大的影响，比如玩家可以利用云来摆脱敌人，而敌人也懂得利用云来隐藏身姿。除此之外，游戏中天气变化的展现也会更加细腻，比如有风暴、雷雨等天气变化，但游戏的体验不会因为天气而带来太大变化。除了天空之外，地面也会展现出各种环境状况，力图让游戏中的世界更加真实、更具有生命力。









▲机体的展现到了可以以假乱真的地步。



▲能派出大量无人机的架空兵器。

收录机体

跟系列以往的作品一样，本作收录的机体中将会有一部分是真实的机体，而有一部分则是架空机体，机体总数将接近30台。其中，真实机体中包括了"F-14雄猫式战斗机"、"F/A-18E/F超级大黄蜂"等等。除了架空飞机之外，还会加入一些架空大型兵器，比如在宣传片中我们可以看到一台能派出大量无人机的空中兵器等等。使得游戏的战斗具有真实感的同时带有一些科幻的体验。





VR模式

加入了VR模式是本作的亮点之一。本作准备了三种视角模式，分别是主视角、第三人称追尾视角，还有驾驶舱视角。使用VR模式的时候固定为驾驶舱视角。驾驶舱视角就是玩家仿佛坐在真实的驾驶舱里一样，能看到机体内的各种设备，并且透过飞机的挡风玻璃来看外面的环境，真实模拟还原驾驶员操作飞机的体验。



试玩报告



对于那些被《皇牌空战 突击地平线》里能够回血的飞机和通过QTE触发的狗斗给恶心到的核心飞行战斗游戏爱好者来说，新推出的这款带着序号的系列正统作品《皇牌空战7 未知的天空》应该足以令人满意，因为它就是之前"《皇牌空战》系列"正统风格的延续，没有任何QTE锁定功能，躲避导弹和追击敌人全凭玩家自己的真功夫，飞机本身也没有那种违和的晕血系统，被击中了受到的损伤并不会恢复，可以说是相当对系列老玩家的口味。

当然游戏中也有与时俱进的地方，例如起飞阶段会有一个比较酷炫的观察飞机起航动画，但如果你看多了类似的过程，也对操纵飞机起飞不感兴趣，可以直接按下触控板直接跳过起飞阶段，也算是一种体贴吧。

稀饭我和霍比特人小哥都各试了一次，最认同的观点是游戏本身在4K电视上的画面表现力非常惊人，现场使用的应该是PS4 Pro，哪怕是在地面这种看似和主题无关的地方，游戏当中绚丽又真实感十足的地面贴图足以让人对其风光流连忘返。而且游戏当中对于环境有着超乎想象的塑造，例如当玩家的飞机进入到云层时间比较久，而且使用驾驶舱往外看的视角时，会发现驾驶舱的窗户竟然因为云层里的低温而结了冰雾，而且飞机本身的雷达还会因为玩家身在云层而受到干扰，甚至是失效。

游戏的试玩任务是先要击退一批敌军战斗机，和最后的空母，前者比较好对付后者登场时，会在机翼下方放出大量无人机干扰玩家，想要摧毁它所有的螺旋桨动力源会特别困难，由于试玩时间有限，我们两人最后都没有打通这个任务，但相信其难度对于熟悉本作的玩家来说应该只是小意思。

比较可惜的是，现场并没有提供本作的VR版本试玩，但考虑到游戏过程中急速的视角转换出现得非常频繁，除非开发组对于3D眩晕有什么行之有效的解决方案，否则各位想要尝试VR版的玩家们最好先准备一个承载自己呕吐物的容器（笑）。



NI NO KUNI II REVENANT KINGDOM

2015 年的 PSX《二之国Ⅱ 荣归王国》正式公布！而在一年半之后的 E3 2017，本作宣布将于 11 月 10 日发售。PS3 平台的前作《二之国 白色圣灰的女王》可以说是拥有上个世代最出彩的动画渲染画面，而继承了吉卜力画风的本作在画面表现上则更上一层楼。当然，作为系列第二部作品，进化和改变的地方可不只有画面，就让我们一同前往这个全新的二之国吧！

二之国Ⅱ 荣归王国		LEVEL-5	PS4
二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム		角色扮演	日版
2017 年 11 月 10 日	游戏人数未定	无对应周边	
售价未定			

文 余烬　美编 Juxi

故事

因为阴谋被国家驱逐的幼小国王“艾万”

在经历过与重要之物的离别之后，决定自己去建立王国

这是一个少年成为伟大的王，并向巨大的邪恶发起挑战的故事

二之国

二之国是与真实世界（一之国）完全不同的另一个奇异世界

在那里编织着和我们的世界完全不一样的历史

二之国到底在哪里？

两个世界又是如何联系在一起的呢？

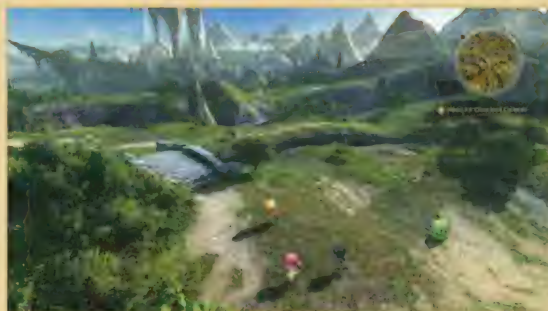
即便被历史所遗忘

二之国也依然保护着重要的东西并持续存在着

传统的大地图与精致的场景地图

本作的故事将会发生在前作之前，虽然整个世界会有些改变，但不少场景依然能唤起老玩家的回忆。

和前作一样，整个二之国在游戏中是通过大地图和场景地图的组合来进行呈现的。在如今这个沙箱成标配的世代里，有这样一款提供了传统大地图的日式 RPG 是非常难得的。角色在大地图中进行的探索会以俯视角来呈现，而当遭遇战斗时则会切换为战斗时的第三人称视角。根据开发人员介绍，由于机能的提升，战斗和自由移动的切换时间会比前作大幅减少。







除了延续前作的大地图外，如同吉卜力动画般的精美画面也在本作中得以保留，甚至由于机能的提升更上一层楼。操作角色在迷宫和城镇这些场景地图中进行移动时，就感觉好像是在控制吉卜力的人物在动画中遨游。极其精美的场景和画面能让让玩家深深陷入二之国的壮阔冒险之中。

横跨多个王国的冒险

在本作的大陆上共有五个王国，主人公艾万会在冒险的过程中逐渐与五位性格各异的国王接触，替他们解决一些燃眉之急。这之后，艾万才有可能得到五位国王所拥有的知识，从而使得自己作为王的才能逐渐增长。官方目前放出了两个王国以及一个城镇的介绍，让我们一起来看看吧。

艾万



作为原格伦涅尔王国的国王，在父王死后，年纪轻轻的他便继承了王位。虽然艾万心地善良且头脑出众，但因为自身性格的封闭，其作为王的素质遭到了他人的质疑。因之后的某次政变，艾万被赶出了格伦涅尔王国。再与亲人分别时，艾万下决心会再次加冕。而在之后的冒险之中，艾万宣布要统一整个二之国，并建立自己的国度。



格伦涅尔王国



从很早之前开始就是一个猫族和鼠族一起居住的和平王国，但在鼠族大臣发动政变并成为国王后，格伦涅尔王国变成了一个鼠族欺压猫族的国度。





风蛇之谷

常年吹风的山谷，这个高高耸立的山谷将格伦涅尔王国和其他国家分开。这里也是被称为“天空之毒蛇”的空贼团体的地盘。





戈尔德帕伍德王国

这是一个由骰子决定一切的王国，赌博被认为是这个王国的支柱产业。也因为发达的赌博产业，戈尔德帕伍德王国吸引了不少的观光游客。每当这个王国需要做出非常重要的决定时，都会将“幸运女神”这一巨大的铜像搬到民众前，并由占星师来掷骰决定。

罗兰

在一之国是一位48岁的总统。作为一名还算年轻的领导者，罗兰的国民支持率相当高。在穿越到二之国后，这位大叔返老还童，变成了一位20岁的俊美男子。作为艾万人生导师的他正义感非常强，当然也有顽固的一面。作为总统时，他经常会问自己是不是把国家朝着正确的方向引导，而来到二之国的他又将怎样指引艾万成为一名优秀的国王呢？

夏蒂

从小便失去了亲生父母的夏蒂，被粗鲁的空贼们收养。也因为在这样的环境下长大，女孩子的她却有着男孩子的性格和行为。虽然夏蒂本身很喜欢女孩子可爱的一面，但由于自己不是这一类型，所以很少表现出女孩子的一面。





即时制的战斗

在前作中，虽然可以亲自操控角色或者“心之战士”在战斗中移动和攻击，但并不能称之为即时制战斗。无论是技能还是攻击的节奏，前作的战斗还是有着不少回合制的影子，而进化后的本作在即时制的战斗上向前迈进了一大步。从目前给出的战斗演示视频来看，本作即时制的战斗非常的流畅爽快。游戏的遇敌机制为可见式，并且在战斗中能够切换不同的角色进行操作。夏蒂擅长使用攻击范围广的武器，罗兰适合近身肉搏，而艾万的能力最为平均，另外他们各自还有着特殊的攻击招式。

不同于前作围绕着“心之战士”来进行战斗，本作是围绕着名为“软软”的神奇生物来进行战斗。接下来就来给大家介绍一下本作的战斗系统吧。



近接攻击

即普通的攻击，主人公最主要的攻击方式。配合连击可以使用多种多样的攻击，也能够进行跳跃攻击。



远隔攻击

即远程攻击，主人公使用法杖放出远距离的魔法攻击，自带追踪效果，咏唱时间越长则威力越大。



技能

即必杀技，威力超群，需要消耗生命值条上方的蓝色点数后才能发动。上图中艾万使用出了“连续斩”。

软软与软软连携

软软是只有纯洁的人才能看到的"心之精灵"。不只是人类 动物、水、风等所有的东西都有着心的存在，并可以向软软借取力量。在战斗中，软软可以提供各种支援行动，比如投掷标枪或者进行回复等，而在战斗之外，软软也能帮助主人公们前往一些普通方式到达不了的场所。

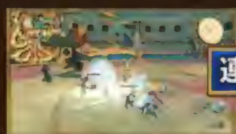
战斗中，当角色发动技能并蓄力时，软软便会与之进行连携。根据技能和软软属性的不同则会产生多种多样的增强效果，比如"回旋斩"与火、水、风三种属性的软软进行连携，便能使得"回旋斩"附带上多种属性，从而更便利地命中敌人的弱点。

软软"回旋斩"




連携

软软"水流弹"




連携



除此之外，在战斗时，软软周身可能会出现一个圈，进入到这个圈中后软软会为主角增加各种增益效果。不同的软软对应了不同的增益效果，比如风属性的软软可以增加防御力，白色的软软可以增加攻击力等等。






守护王国的守护神

守护神是守护王国的强大幻兽，它们的力量与所守护王国的国力息息相关，强大王国的守护神甚至拥有军队都无法匹敌的战斗力。当国难当头时，守护神便会挺身而出，保护王国的和平。

在本作之中，想成为一名国王就必须与守护神签订誓约，而签订誓约的前提是突破守护神给予的试炼。在成功突破试炼后，国王与守护神的誓约会以"神玉旋"的相连作为证明。



守护神

波可

艾万所创建王国的守护神，与突破试炼的艾万签订了誓约。虽然这副人畜无害的模样看起来很弱，但本人却自称"认真起来很厉害哦"。





守护神

乌鲁提拉克

戈尔德帕伍德王国的守护神，虽然心地善良但却因可怕的长相总被人认为是在发怒。乌鲁提拉克十分的博学，知晓了世界的巨变以及将要迎来的危机。游戏中会化身为 BOSS，与主人公们进行战斗。

文 秋沙雨 美编 NINA

CODE VEIN™

今年 4 月公开的 BNEI 新 IP《血狱法典》在本届 E3 上正式公开了对应平台，本作将登陆 PS4、Xbox One 以及 Steam 平台。这款由“《噬神者》系列”制作组亲自操刀的又一部末世题材作品预定于 2018 年问世，就让我们来看看它最近又有什么新动态吧。

崩坏的大地

虽然故事背景位于末世风格的时代，大地由于某些原因而崩毁，但是也不影响本作能够拥有各具风貌的地图景色。《血狱法典》的地图辽阔，拥有各种各样的地形特征与自然景观。不过本作的地图并非开放世界的形式，而是一块块广阔区域相连接在一起的形式。

各个区域都有着自己的特色，在区域里所配置的敌人也有着不同的特性，甚至存在着区域限定的小机关。



血狱法典		PS4 XOne BNEI	
CODE VEIN		动作角色扮演	日版
2018 年内	游戏人数未定	无对应周边	
售价未定			



属于玩家的角色

虽然本作为 ARPG，但是主角的形象可以由玩家自己来进行调整。在宣传影像里所公布的外形为官方默认的人物形象，在实际游戏里玩家能够自由调整角色的外观，同时还能自由选择角色的性别。

在宣传影像里除了主角之外还登场了一个红发的男性以及一个身穿俄罗斯风格服装的女孩，这两个角色都是游戏里的 NPC，身为同伴角色的他们又是为了什么而与主角一道同行呢？

在游戏里，当同伴角色死亡的时候玩家也可以继续进行探索，当然，也可以选择在不带同伴角色的情况下去野外战斗。







目标玩家群 制作组的野心

制作人员参与过的“《噬神者》系列”所走的是轻度路线，让没有接触过共斗游戏的玩家也能够爽快地进行游戏。而《血狱法典》是他们首个以家用机平台作为主要开发平台的作品，它的目标群体为包括日本玩家在内的全球玩家

这也是BNEI今年将这部作品带来E3进行展出的最大原因。

制作人也表示，本作的难度将会是十分有挑战性。不少玩家推测本作将会是又一款“魂”风格的作品。



角色扮演与体验系统

在游戏里玩家将作为吸血鬼（レヴナント）来与堕鬼（ロスト）进行战斗，本作是探索型的ARPG，操作角色在这个末世世界里探索迷宫或者和敌人进行战斗，同时还可以推进故事的进程。当玩家为了活下去而不断战斗的同时，也在一步步逼近这个世界的真相。

本作的成长要素也将拥有很高的自由度，能够让玩家按着自己的想法来培养自己的操作角色。

由于本作在种族设定上的特殊性，也就没有所谓的死亡概念，当玩家的体力归零而陷入停止活动的情况中时，可以直接从检查点重新游戏。



《噬神者》的“痕迹”



▲《噬神者2 狂怒解放》目前最新配信的版本里追加了《偶像大师》、《刀剑神域》以及《热情传说》的联动服装。

虽然不少玩家认为本作会是一款“魂”风格的ARPG，不过从游戏公开之初，这部作品就有着满满的“噬神者”既视感。

担任《血狱法典》导演的吉村广以及项目总负责人的富泽祐介目前分别是“《噬神者》系列”的总导演和项目总负责人。

宣传影像里的角色建模质感以及渲染很有FlightUNIT的风格，“《噬神者》系列”的游戏建模外包公司正是FlightUNIT 顺便一提的是同为BNEI出品的《热情传说》与《绯夜传说》的建模也都是FlightUNIT负责制作的。

最后一处官方没有进行特别说明但是粉丝们“一听即知”的共通点：音乐。在游戏首个宣传影像以及宣布登陆平台的告知影像里能够分别听到两段音乐，高潮响起的时候听着这熟悉的音乐风格几乎要让人下意识地把《噬神者》的主旋律给哼唱出来……因此，担任本作音乐制作的极有可能就是负责“《噬神者》系列”音乐制作的BNEI旗下音乐制作人椎名豪，当然，正式的情报公开还需等待官方的进一步动作。

文 稀饭 美编 雷普利

《漫威英雄对Capcom 无限》现场试玩体验



PS4 / XOne	
漫威英雄对 Capcom 无限	Capcom
Marvel vs. Capcom: Infinite	格斗 / 美版
2017 年 9 月 19 日 / 本地 1~2 人，在线 1~2 人	对应周边未定
售价未定	

对于系列玩家们来说，《漫威英雄对 Capcom 无限》可能显得有点独特，例如它放弃了采用系列标志性的漫画渲染风格，改成了较为传统的 3D 人物建模，而且还加入了之前系列作品当中并不存在的无限宝石系统，加上组队形式从前作《终极漫威英雄对 Capcom 3》的 3V3 改成了 2V2，可以说是在观感上和游戏体验上都有着不小的差别。

那么这些改变是好是坏？

先说观感，在本作刚公布的时候，稀饭我个人并不特别看好放弃漫画渲染这一点，毕竟这款作品说到底有一半角色都是漫画里的超级英雄 虽然用 3D 呈现也没什么难度，毕竟连真人电影都拍出来了，做个 3D 建模能有多难，但也正因为连真人电影都有了，换成普通 3D 建模反而有可能显得不出挑。

但没想到玩上之后，我发现漫威的英雄倒是 3D 建模没出什么问题，作为标题角色的惊奇队长那张柔美当中带点干练的女 OL 脸还做得很不错，反倒是 Capcom 那边人设崩溃，春丽长了一张小猴子脸，但丁像是个酒色过度的死鱼脸。当然个人建议大家也不要太强行把咱们的审美安在这个作品身上，毕竟它是同时面向欧美和亚洲地区的作品，制作团队里也有不少欧美地区的开发者，例如本次在 Capcom 展台接受我采访的两位制作人 Michael（他喜欢别人称他为 Mike）和 Peter 就是典型的欧美开发者，所以如果游戏的美术风格就是如此，那我们就各取所需，求同存异，坦然接受吧。

而在游戏层面上，个人感觉无限宝石的加入给战斗带来了不小的变数，玩家在选择了自己需要使用的人物之后，还可以选择使用哪一颗宝石辅助自己战斗，而宝石能够带来两个全新的能力。

第一个能力是无限震荡（Infinity Surge），玩家可以在战斗中随时用 L1 键（PS4）/LB 键（Xbox One）键发动。不同的宝石能够给予玩家不同的特殊能力，例如在《奇异博士》里被主角用来智退多玛姆的时间宝石（Time Stone，原谅色）能够在发动时让玩家瞬间前冲，躲过一些攻击并穿到敌人身后，而被银河五逗逼用来发合体技轰杀指控者罗南的力量宝石（Power Stone，紫色）则能够在力量迸发时让角色发动一次带吹飞效果的攻击。这让玩家在考虑使用何种宝石时，必须要考虑到队伍当中角色的特点该如何与宝石的效果配合。



■其实实际游戏过程当中春丽的脸整体感觉还是能接受的。



▶ 无限风暴开启时可以给予玩家强大的力量，不过因为往往会令角色的招式性能发生变化，想要彻底掌握则需要更多的练习。

第二个能力则是无限风暴（Infinity Storm），需要消耗之前通过发动无限震荡获得的宝石能量槽，并且按照宝石的特点获得额外的强化效果，例如时间宝石可以让玩家的整体速度加快，从而让许多原本不可以成立的连招变得可以达成，空间宝石则可以把玩家的对手关入一个立方体空间当中，不能自由进出，而且玩家把敌人打到立方体当中时，可以产生和把敌人打到版边一样的效果，可以被视为是扭转战局的强大能力。

相比起来，三人组队变成双人组队的确还是在一定程度上弱化了游戏的喧哗度，虽然交换攻击和换人连招等设定都仍然存在，但少了一个人就让这方面的战术丰富度有了一定的下降，感觉更像是游戏为了提高严谨度而作出了一定的牺牲，舍弃了一些相对夸张的特征，换来了更多的技术发挥空间，是好是坏可能只有玩得更深的高手才能判断。但考虑到《UMVC3》是著名电子格斗游戏锦标赛 EVO 的常规项目，《MVCI》作为新作想要接好班，向着更严谨的方向发展应该不是坏事，而对于期盼着体验更多漫画风格战斗的玩家来说，盼着哪天老卡推出一个类似《龙珠 Z 战士》风格的《MVC》外传作品可能会更靠谱一些。





专访《漫威英雄对Capcom无限》制作人实录

采访对象《漫威英雄对 Capcom 无限》制作人 Mike Evans（图左）、《漫威英雄对 Capcom 无限》助理制作人 Esby Peter Rosas（图右）



Q1：目前从试玩版中看来，漫威和 Capcom 阵营的角色数量达到了 22 个角色，这是否就是本作当中登场的所有角色？

Mike Evans（下文以 Mike 简称）：我先介绍一下，目前提供的试玩版本当中，登场的角色的确是 22 个，无论是漫威还是 Capcom 一方都有全新的角色加入，例如漫威那边的盖莫拉，但这并不是本作的全部角色，在随后我们还会公布更多新的角色，大家可以多多期待。

Q2：我们注意到目前本作登场的漫威角色当中没有来自 X 战警的角色，他们会不会在之后公布其他游戏角色时登场？

Mike：目前我们还不能进一步提到新的角色，但是在漫威这一边登场的角色当中，例如灭霸和黑豹，其实都是对应着电影世界的发展而加入的，所以如果大家想要推测新加入的角色，可以选择从这方面下手。

Q3：在试玩版当中我们只能够选择四种无限宝石，但是按照设定无限宝石有六枚，那是否意味着——

Mike：放心，在游戏当中最终可选的无线宝石肯定会是六枚，目前我们只在试玩版里展示了四枚，但其余两枚也会在之后出现。

Q4：我们想具体了解一下，无限风暴的具体机制是怎么样的？似乎每一枚无限宝石都可以触发不同的效果？

Esby Peter Rosas：没错，我们会根据不同的无限宝石设计不同的无限风暴效果，或者应该说无限宝石会有两个对应效果，一个是能够在任意时候使用的无限震荡，第二个才是更强大的无限风暴。举个例子，力量宝石的无限震荡就是让角色发出一次能够吹飞对手的攻击，而无限风暴能够让角色一段时间内攻击力增强，并且大部分攻击都可以吹飞敌人。这是为了对应漫威宇宙当中的设定，拥有了无限宝石的英雄或反派会获得与宝石对应的强大力量，真实宝石可以让拥有者强化现实中的现象，时间宝石可以让拥有者操纵时间流等等，这些特性都会反映到游戏当中，每当你触发无限风暴，就可以暂时获得超越规则之上的力量。这也让选择不同的宝石可以影响玩家组成队伍时的整体战略。

Q5：刚才问了漫威方面的新角色，那么 Capcom 方面能不能透露有哪些之前没有加入过“《MVC》系列”的角色登场？

Mike：emmmmmmmm，正如之前所说，我们目前还不能进一步提到新角色，但目前我们的确有意让一些经典的 Capcom 角色登场，例如之前在系列里登场过的 ZERO 这次也会出现，因为他和洛克人 X 会是个很好的队伍配搭。所以我只能说，之后公布的角色里的确会有 Capcom 方面的角色，而且会和目前公布的角色构成一些非常不错的组合。

Q6：我们在预告片当中看到了来自“《怪物猎人》系列”的峯山龙，它会是以什么样的形式在本作当中登场？

Mike：目前我们对于这个怪物的实际登场情况还不能透露太多，但我们很高兴你注意到了它的存在，这也是一个来自 Capcom 的熟悉元素是吧？但其实如果你更多地观察一下场景，会发现其实它登场的地方也有点眼熟，因为那里有不少来自黑豹的故乡瓦坎达的元素。在故事当中，漫威的宇宙和 Capcom 的宇宙进行了融合，才产生了这么一个独特的场景。

Q7：那就意味着游戏当中还有很多其他这种两个宇宙的地点融合的场景？

Mike：没错，例如我们外面提供的剧情模式试玩里，登场的场景叫做“艾克斯加德”（Xgard），是洛克人 X（Mega Man X）的世界和漫威里的阿斯加德（Asgard）融合而成，所以里面既有高科技的高速公路和平台，也有仙宫风格的华贵装饰。另外今天我们也展出了另外一个融合场景“虚月基地”（Knowmoon），融合的两个对象分别是《出击飞龙》里大反派“冥王”的大本营“第三月球”（The Third Moon）和银河护卫队的大本营“虚无知地”（Knowwhere），同时在预告片当中，冥王也有登场，飞龙和盖莫拉还试图联手击败他，所以这位反派也会出现在我们的故事模式当中。

Q8：在本作当中的大反派“奥创西格玛”是由漫威的超级反派奥创和《洛克人 X》的反派西格玛融合而成，那是否意味着在本作当中会有其他漫威和 Capcom 的角色进行融合？

Mike：其他角色嘛，emmmm，我只能说目前我无可奉告（笑），但大家可以不妨发挥一下你们的想象力（大笑）。

E3 2017亮点聚焦

随着全球信息化的发展，原本对于普通玩家而言遥不可及的各大游戏展，早已不再显得神秘。即便不能亲临现场，但透过社交网络、媒体报道、现场直播等丰富的形式，我们依然能够在第一时间就获取最新最快的情报，更别提今年E3还开放了普通玩家入场。神秘感的退却，就意味着想要刺激玩家的神经，那么厂商们就必须更卖力地拿出比以往更有料的干货才行，然而事实上可能正好相反。平淡、画饼等等，是今年E3各大展前发布会过后在玩家中出现最多的声音，或多或少也印证了这一点。那么对于E3报道已经是家常便饭的编辑们来说，本届展会都有哪些值得关注的亮点呢？

《怪物猎人 世界》惊艳回归

本作号称是系列的正统续作，回归、进化、革新……横跨PS4、XOne、PC三大平台的《怪物猎人 世界》能否在世界范围内掀起狩猎热潮？



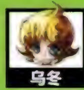
革新，已迫在眉睫



《怪物猎人》终于回归家用机了！而且并不是外传或者网游！或许现场的欧美玩家尚不了解《怪物猎人》这个品牌对于亚洲玩家的意义，但是许多像笔者一样从10年前就期待着"《怪物猎人》系列"在高清次世代主机上震撼表现的玩家，恐怕此时心情都是激动万分，毕竟从2010年算起，Capcom在7年时间内连续推出了6部掌机作品（MHP3、MH3G、MH4、MH4G、MH×、MH××，家用机上只有两部掌机作品的HD版，并没有真正意义的正统续作），虽然每一作都不失趣味，包括笔者自己每一作也都砸了数百小时进去，但久而久之对掌机平台的《怪物猎人》产生审美疲劳也是必然的事。《MH×》和《MH××》两部作品虽然依靠狩技和狩猎风格系统让作品的动作要素得以进化，但是大量沿用旧场景旧素材的吃老本做法招致了广泛的批评，而《MH××》销量的明显下降更是玩家对这个品牌态度的直观体现，也说明了Capcom如果不再有所改变，MH的金字招牌的地位恐不保。而《怪物猎人 世界》（以下简称MHW）在作为游戏业界最大盛会的E3展上适时公布，宣传影像所展示的各种要素的大幅进化也让不少像笔者这样的老玩家惊艳不已，对《MH××》产生的审美疲劳瞬间一扫而光。

本作号称已经开发4年，由Capcom日本主力团队以系列正统续作的规格操刀制作，之所以标题不含5主要是为了方便打开欧美市场吸引新玩家，而亚洲地区PS4版独占这点证明了不仅是Capcom，索尼也非常清楚MH这个品牌的价值，同时也让"MH正统作品不会登陆PS系主机"相关传闻不攻自破。而关于今后"MH系列"的发展，笔者猜想或许会走《MHW》（登陆PS/Xbox系家用机）与数字编号续作（登陆NS平台）两条不同的路线，但不论如何，能够玩到更为优秀的MH作品，对于玩家而言总是好事。

欧美化的新起点？



Capcom一直想让《怪物猎人》这个IP在欧美市场发展，从PS2的初代开始，系列作品就有断断续续登陆过欧美，不过事与愿违，系列在欧美市场的销量并不理想，之后的《MH×》和《MH××》更是停止了欧美版的发售。这次《怪物猎人 世界》公布，可以看到Capcom誓要将《MH》推入欧美的决心。

也许是日系风格太重导致在欧美不受欢迎，所以这次为了迎合欧美玩家的口味做了大改动，甚至还有不少直接动了系列的根基部分。地图由原先按区域划分变成了开放地图，从游戏的视频演示中可以看到地图非常大（据说是以前作品的2～2.5倍），并且不止大，地图上的要素也非常丰富，真正把系列一直强调的生态给做了出来，也算是点了"世界"这个副标题。战斗也是大改的地方，战斗方式不再是和以前一样一个劲用手中的武器和怪物死磕，而是要利用各种场景要素进行狩猎，如藤蔓困住怪物，破坏堤坝对怪物造成硬直等，更有荒野求生的感觉，这样做还有一个好处就是减小了操作难度，让新玩家也能较容易上手。

怪物设计的取材也偏向欧美化，如这次演示中的蛮颚龙，就是取材自在欧美SF作品中经常出现的霸王龙。以前《MH》中虽然也有取材自恐龙的怪物，但在二次创作中会将其设计得比较符合日式游戏的审美，而像蛮颚龙这样直接保留了欧美SF作品形象的怪物还是比较少见的。

多平台也是系列的新尝试，以前《MH》要多平台化都是发售了一定时间后再移植，这次初公布就定下了PS4、Xbox One和PC，而且都是欧美市场的主流游戏平台，看来Capcom对《怪物猎人 世界》还是很有信心的。

系列的彻底革新



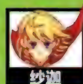
"《怪物猎人》要在PS4和XOne上出新作了！"这句话如果在索尼发布会前说出来，可能没有任何人会相信。哪怕发布会上首次公布PV，我们已经看到那把再也熟悉不过的大剑，也不敢一下断言这就是《MH》，直到雄火龙出现的那一刻为止，猎人们才反应过来——这真的是《MH》的新作。在这之前，"《MH》系列"对其他阵营的态度一直都是非常冷漠的，但是比起阵营之间的斗争，《MH》更让人不满的地方恐怕是在于，明明全世界的游戏系列都在进步和革新，惟独这个系列却停滞不前——还停留在前一个世代，《MH××》无论销量和评价都已经显示出，玩家已经对这个模式感到厌倦了。所以，这次《MHW》真正让人惊喜的是，这部作品终于要进行一次更彻底的改变或进化了。本世代主机带来的并不是画面的提升，而是玩法上更大的突破，可谓实现了两个世代的飞跃，这才是值得国内无数老猎人们欢呼的。

代号“天蝎”，Xbox One X 正式亮相

本世代性能最强的家用主机——Xbox One X 正式确定将在年底发售，买，还是不买？



微软的翻身仗



当菲尔·斯宾塞说出“499”这个 Xbox One X 的价格时，我们就知道，微软已经不打算在这一世代和索尼拼个你死我活了。

客观地说，这是一个明智的决定。由于 Xbox One 前期的策略失误，如今 PS4 的销量已经达到了 6040 万台，可以说是遥遥领先。亚洲市场方面，PS4 可以说是完全碾压了 Xbox One，欧美方面微软也占不到上风。在这种情况下，修炼内功才是微软的最佳选择。

在微软的计划中，PS4 Pro 并不是能和 Xbox One X 相比的对手，PS4 Pro 的机能要逊色不少。但微软特意将 Xbox One X 压后一年推出，改用 Xbox One S 来应战，是指望竞争对手先帮忙打响 4K、HDR 的高端概念，并多等一年 4K 电视的装机量。数据显示，去年美国假日季期间售出的电视有一半以上是 4K 电视，对于 Xbox One X 来说 2017 年已是条件成熟，这时再上市就可以凭借强大的性能来吸引对顶级画质有要求的用户。再加上“你有我有全都有”的跨平台游戏大军，以及凭借向下兼容牢牢吸引住的上世代和上上世代 Xbox 玩家，这一世代虽然无法翻身，但依然有望以成功的失败者姿态等来下一回合。

只不过光有性能强大的主机，还得有与之配套的游戏才能显示威力。除了自家游戏要赶紧赶上之外，微软还需要多笼络第三方，让它们用心开发出最适合 Xbox One X 机能的版本，不然强大的机能也成了摆设。好在从目前公布的强化补丁游戏名单来看，微软已经开始了这方面的公关，未来还是可以期待一下的。



Xbox One X，精英之选



我曾在杂志上说过自己对于当时还在使用“天蝎”这个代号的 Xbox One X 不感兴趣，但在今年 E3 之后，我必须承认，自己是要被自己打脸了——我发现自己现在根本无法拒绝这台主机带来的吸引力。

以下不算是辩解，但我还是得坦白说，当时让我对“天蝎”望而却步的，就是 PS4 Pro，2016 年大家对于 4.5 主机的概念还尚存在好奇，代号“Neo”的 PS4 Pro 甚至都没有正式公布，就引来了一番猜想和讨论，我们的小伙伴游戏时光网站甚至还转载过非常详尽的技术文件分析，舆论的风向之强烈，让人觉得似乎新的世代交替近在眼前。

然后在 2016 年 11 月 10 日这台主机正式发售后，我看到却是一台在性能上略有突破，但在体积上尺寸暴增，而且还在优化模式上竟然经常让玩家在帧数强化和画质强化中二选一的所谓强化版主机，可能铁杆索饭会觉得物有所值，但我看着自己桌上那台 2TB 的普通版 PS4，死活是找不出换掉它的动力。

而如果 Xbox One X 同样是这么一台主机，才入手了一台《战争机器 4》限定版 Xbox One S 的我是肯定不会买的。然而无论是 E3 前 Digital Foundry 公布的主机配置信息，还是在 E3 微软发布会上公开的主机造型、尺寸和售价，都让人无法拒绝——玩家们可以挑剔这台主机 499 美元的售价，但坦白说一分钱一分货，对比起 399 美元的 PS4 Pro，Xbox One X 多出来的这 100 美元能买来的都是实实在在的提升，并非是凭空坐地起价。

但是从另一方面来说，目前网络上针对 Xbox One X 的种种挑剔虽然不乏偏颇之处，甚至就是鸡蛋挑骨头，却也表明了一个直观的问题：玩家们找不到理由放弃 PS4。说千道万，Xbox One X 再好，主机玩家们还是习惯了用是否有独占游戏来衡量一台主机的价值，而在这方面，微软还得为 Xbox One 系列的主机加把劲，光是今年展现的作品阵容，的确是不足够的。

所以虽然 Xbox One X 的确令人惊艳，但对于目前整个业界的形势能够产生的影响，恐怕不如许多软饭们所期盼中那么大。能够被这台主机所吸引的，说到底仍然是那些本来就忠于 Xbox 平台的玩家。

今年 E3，或许微软终于出了一回风头，但要打赢这个世代的主机之战，还是任重道远啊。

最重要的是游戏 然后才是主机



作为一个更多时候只是单纯玩游戏的普通玩家，笔者对于主机的机能一直不太了解也不太在意，毕竟即便官方把一堆配置堆在各位面前，想必也不是每位都能完全看懂。在笔者看来，主机的最大作用就是玩游戏，没有了游戏，即便主机性能如何强大，也不能把自己的性能完全展现在玩家面前，这也是 XOne X 现在面临的最大困境。

不可否定的一点是，XOne X 的性能相当强大。无论是还没发售的新游戏还是那经过画面强化后的老游戏，其画面表现力都相当出色。这一点在跨平台游戏中显得更为明显，例如今年 E3 公布的《刺客信条 起源》，微软发布会上 XOne X 的画面表现力就明显强于育碧自己发布会上的版本。但对于一个没特别信仰，只想好好玩游戏的玩家（例如笔者我）来说，XOne X 阻碍我购买的最大原因不是 499 美元的价格，而是其游戏阵容。

不算各种独立以及二线游戏，今年在 XOne 上发售的独占游戏只有《极限竞速 7》和《除暴战警 2》，姑且不说这些游戏素质如何，光靠这两款的确很难给新玩家一个购买 XOne 甚至是 XOne X 的理由。虽然还不乏一些跨平台大作，但 499 美元的价格能让不少新玩家甚至是老玩家却步。对于大部分玩家来说，画面固然重要，然而这并不是促使他们购买主机的第一理由。

虽然笔者说了这么多 XOne X 的“坏话”，但 XOne X 强大的机能依然不容忽视。微软的向下兼容和 XGP 服务保证了 XOne 的游戏数量，而除了新游戏外，越多越多老游戏也将会增加对应 XOne X 画面强化的补丁，这一切无论是对于老玩家还是新玩家来说都是相当有吸引力的。但在这股“补丁热潮”褪去之前，微软还必须推出更多能发挥 XOne X 机能的游戏，这才能让玩家们看到这台主机的真正价值。

索尼阵营的重头戏之一——PS VR

经过一年的洗礼与市场检验，业界和玩家对于 VR 游戏的狂热追捧，已经逐渐回归理性。在索尼的展前发布会上，不乏多款令人眼前一亮的 PS VR 游戏。不过它是否能够真的像以前宣传的那样，成为未来游戏的发展方向？

低调却更加务实


马修

相比往年 E3 上的轰轰烈烈，今年尚在降温冷静阶段的 VR 在 E3 上也远不如前两年那么大张旗鼓。HTC 低调、Oculus 干脆没参展，而索尼称得上是本届 E3 上 VR 硬件厂商中的挑大梁者。能挑起大梁自然不是矬子里拔高个，而是展前发布会上的那一波 VR 游戏真的够硬。

《辐射 4》和《毁灭战士》的 VR 版都是在去年 E3 便公布的 VR 大作，不过当时尚为画饼状态，如今都已经有了视频和试玩。惊喜的是《上古卷轴 V》的 VR 版，虽然已经推出过好几个平台，但这次 VR 化还是很让人期待，除了完全沉浸到游戏的世界中去，用体感控制器实现的剑盾、弓箭、符文这些操作，也都会加深游戏的沉浸式体验感。不过 PS VR 本身没有多基站定位追踪的设定，所以没有意外的话，大概这些游戏都会是采取《生化危机 7》那样的瞬移，这里也希望厂商都能在帧数的稳定上下足功夫，否则再好的游戏，把玩家玩晕玩吐也是吃不消的。

这三款 3A 级别 VR 大作的公布，绝对是继月初 PS VR 突破百万销量后的又一个利好消息，毕竟现在的 VR 市场太缺游戏大作在拉动了。除了这三款。《活至黎明》的厂商 Supermassive 公布的恐怖 VR 游戏《The Inpatient》也是一大亮点。去年，Supermassive 曾在 PS VR 上推出了《活至黎明 血脉贲张》，虽然看起来不错，但只是款恐怖体验的过山车游戏，等于用大 IP 做了个小体验。而这次厂商看来是动了真格的，虽然游戏不再以“活至黎明”命名，但却有着同样的世界观以及 60 年前的明确时间设定。制作人提到的心理恐怖也和戴上头显耳机就进入游戏世界的 VR 相性很高。更重要的是，这次不再是挂着或打着大作招牌的模式或体验，而是真正的大制作。


▲在VR里“膝盖中箭”是一种什么样的体验？

渐入佳境，热闹非凡


秋沙雨

相比起痕迹几乎全无的 PSV 来说，PSVR 依然是今年索尼 E3 发布会的重头戏之一，《活至黎明》开发组参与的恐怖游戏《The Inpatient》、街头枪战风格的《Bravo Team》、扮演老鼠来进行探险的《Moss》……当然还有《最终幻想 15 深海怪兽》。

不知道是不是《最终幻想 15》的玩家们整天在社交网络平台上交流钓鱼和美食经验的缘故，Square Enix 还真给做出了个让玩家专心体验《FF15》钓鱼系统的游戏来，不由得让人直呼“还有这种操作？！”，比较惊喜的就是这个游戏在今年 9 月就会进行配信了。说到《最终幻想 15》的 VR 游戏，不知道还有多少读者能想起在 2016 年 E3 上公开过的一段宣传影像，在宣传影像里玩家操作普隆普特，和同伴们一起与贝希摩斯进行战斗，除了战斗之外还能开车兜风，坐在希德妮身边看看各种意义上的美景。不知道至今日，当年这段影像的内容是仍在制作当中还是被 SE 神不知鬼不觉地换成了今年这款钓鱼野营的 VR 游戏。



除了索尼自己的 E3 发布会有 PSVR 相关的消息之外，在其他第三方厂商的发布会也有对应 PS VR 的游戏情报（例如育碧的《Transference》），整体来说今年 E3 上的 PS VR 还是挺热闹的。



未来值得期


三日月

传说中被称为“VR 元年”的 2016 年刚刚过去，VR 似乎就已经开始受到玩家的冷遇。本届 E3 展上 Oculus 的直接缺席，也从侧面证明了这一点。不过本届 E3 上 PS VR 的情况比想象中要好一些，光是索尼发布会上就公布了 5 款新作，第三方也公布了一些新作，特别是 Bethesda 推出了《毁灭战士 VFR》、《上古卷轴 V 天际 VR》，再加上此前公布的《皇牌空战 7 未知的天空》，以及改头换面的《最终幻想 15 深海怪兽》，这次 PS VR 的阵容看起来还是不错的。

在 PS VR 新作中，索尼主推的是《亡命小队》（Bravo Team）。有了《遥远星际》的经验之后，PS VR 完全可以在主视角射击这个领域多下工夫。这款游戏同样主打专用射击控制器，并强调双人合作，加入了掩体要素。在更接近传统游戏的同时，也不免让人担心会不会对玩家带来不适。

《上古卷轴 V 天际 VR》算得上是传统游戏和 PS VR 结合的一大惊喜，由于原作本身就是主视角玩法，配合 PS VR 可以说是毫无问题。但上百小时的游戏时间恐将成为最大问题，而且游戏本身也被翻炒过多次，没有新要素的话很难吸引玩家再次入坑。与之类似的还有《辐射 4 VR》，不过由于该作只有 HTC VIVE 版，就不多说了。相比之下还是《毁灭战士 VFR》看起来更加有趣，只是玩起来估计会相当有挑战。

总的来说 PS VR 今年还是有些值得期待的游戏，但欠缺一锤定音的大作。

悄然改变的E3大展

向普通玩家开放，预示着E3正由“专业展会”向“游戏盛会”进行转变，对于多次进行现场报道的编辑们，无疑会有新的感受，而在信息化如此发达的今天，即便是透过网络，玩家们的看法显然也发生了变化。



▲今年的E3现场

一切皆有可能


梦叶

要说今年E3最大的变化，不如说近年来此类展会愈演愈烈的趋势，那就是相关情报泄露的越来越早、而且越来越准！往年E3在发布会前虽然也会有各种“所谓的”泄露信息，但其实大多属于带有玩家臆想性质的只言片语，还有一些属于发行商们的“不慎操作”所致。但近几年伴随着各种层出不穷的信息渠道，内容偷跑、情报泄露等情况已经成了业界的家常便饭。今年E3展前发布会相关情报的泄露情况应该算是最严重的一届，包括微软的《精灵与森林》续作、Bethesda的《德军总部》与《邪恶深处》续作，以及索尼的《汪达与巨像 重制版》都在发布会之前便流传于网上（有些甚至还附带了影像截图），《怪物猎人 世界》更是早早就通过国外商标注册网站被透露。育碧就更不用说了，《刺客信条 起源》等作品的泄漏内容可谓非常详实，就连与任天堂合作的《马里奥 + 疯兔 王国之战》这种重要项目也是随完整宣传图一起被提前公布于网络。

说实话自己在经历了多年各类展会的网络直播后，一般像偷跑信息这样的内容通常只会当作玩笑或用来炒热气氛的段子，但当本届E3各厂商展前发布会陆续结束后再回过头来看时，就会发现本届E3展前泄露信息准确度高的令人咋舌（不算“血源卡丁车”这种很明显是P图的假情报），而且还都属于各家发布会上的重头作品。先不论“情报偷跑”的好与坏，但起码由此可见如今想要守住点秘密还真是不容易，从这一点来看任天堂反而成为了今年惟一坚挺的存在（此处应有掌声）。可能有些玩家会觉得泄露情报会让此类盛会缺乏惊喜，但就我个人而言其实只是让惊喜从“哪尼？竟然还有这游戏？！”变成了“哪尼？传闻竟然是真的？！”，因为在官方正式公布前一切皆有可能！

E3——Every line takes 3 hours


稀饭

因为已经在游记里吐槽过了，所以在今年的E3观点里，稀饭我就不再多说个人感受了，只说现场看到的一些客观情况。今年E3不但入场媒体数量有增长，而且还开放了观众入场名额，可以让购买了门票的观众和媒体一起排队试玩游戏 这个观众票的名额有足足15000个。也正因为如此，这个安排在今年E3产生了一些特有的情况：

1. 队伍管理不力。这是今年E3的一大特色情况，往年因为到场的都是参展商和媒体，算是低头不见抬头见的业内从业人员，所以大家还是非常守规则的，不能让别人看笑话。但是今年有大量观众到场，虽然大家普遍素质还是蛮高的，但是具体到排队这种容易引起一窝蜂跟随移动的情况，几个不遵守规则的人就容易误导后面跟随的队伍，导致整排整排的插队。显然，现场负责维持秩序的工作人员没有遇到过这么夸张的场面，安排失当的情况屡有发生，而且为了不阻挡入场人潮，在门口检票时也颇为松懈，这事往小里说，容易鱼目混珠把没买票的人也放进去，往大里说，就是恐怖袭击隐患了，真是一个背包炸弹下去刷个100连杀不成问题。

2. 试玩队伍过长。总人数变多了，但是会场里面的空间不会因此变大，一些对于排队人数有所准备的厂商可能还显得好一些——例如只有两个游戏展出的动视，但大部分厂商的试玩队伍都因此不得不绕着展台大排长龙。所以我标题里说的“Every line takes 3 hours”真的不是特意用来讽刺，而是反映真实状况，到场的人数太多，如果一个游戏不是入场就开始排队，没有3个小时可能根本玩不上。

而且这里面还有一个更客观的问题，像我们这样的媒体，因为是来干活的，所以一般比较务实，一个游戏试过了，除非是特别重要的作品或是不巧和厂商安排试玩内容重叠，不然是肯定不会排第二遍队的。但是入场的玩家们是为了爱好而来，为了试玩自己喜欢的游戏，多排一遍并不是多么难以理解的事情，只是从结果上来说，这进一步提高了排上试玩的难度。

3. 展会功能弱化。个人不清楚这个是不是今年E3举办方决定让玩家入场的原因，但自从去年EA抛弃E3现场独立举办试玩会之后，E3整体吸引力的确显得有所削弱。而今年除了EA自立门户，微软也在举办发布会的盖伦中心为媒体设置了单独的试玩会，而索尼则是在自己发布会的现场设置了试玩场。这个安排的好处是我们媒体就算在现场试玩时水深火热，起码大部分重头游戏都玩上了，工作完成情况有保证，但坏处也很明显，那就是去E3现场的理由变弱了，E3也就失去了作为E3的价值。

今年我们在展会第三天的下午2点就早早退场，不是稀饭我和老王不想努力报导，而是场内的队伍根本不允许我们在5点散场之前再试上哪怕一个热门游戏，只能被迫离开。

综上所述，这可能不是最糟糕的一届E3，但也近年来比较差劲的一届，虽然不至于要砍掉重练，但还是请举办方在明年长点心吧。

在E3中变化的我们和他们


余烬

每年的6月，对于中国的玩家们来说是相当重要的，当然不是因为儿童节，也不是因为高考，只是因为大洋彼岸的美国洛杉矶会举办一场属于游戏的盛会。对于厂商来说，E3是一次推销自己商品的最好机会，对于玩家来说，E3则是每年必不可少的“饕餮大餐”。当然，这话放到现在来看并不完全正确。

从最开始看E3的消息只能通过杂志上的报道，再到后来有了视频录像，从之前在网络上看实时的文字直播，再到现在的全程视频直播。对于中国玩家来说，了解E3方式的转变正说明了媒体传播形式所发生的转变。特别是近几年网络直播的兴起与火热，熬夜看E3直播就跟熬夜看世界杯一样，看的就是一种激情。所以对于中国玩家来说，媒体形式的转变确实使得越来越多的人知道了E3，也使得越来越多的玩家会关注E3。但对于游戏厂商来说，情况可能就有所不同了。

和以前相比，近年来的游戏展会是越来越多。先不提TGS，重要的展会还有德国科隆游戏展、索尼的PSX，甚至连TGA这种颁奖典礼上都会放出一些游戏的最新情报。对于目前的游戏厂商来说，E3已经不是以前那种憋着一年的东西就在这次展会上一口气公布出来吓人一跳的展会了，厂商们可能会思考怎样合理的分配，从而使得每个游戏展会都能有游戏可公布。

而对于索尼来说，6040万台的PS4装机量已经让其远远地领先于对手，“三足鼎立”的业界已经被“一超多强”所取代。能不和对手拼个你死我活当然是最好的，毕竟对于商人来说，细水长流才能获得更稳定的利润回报。

E3确实还是那个E3，但看E3的人和参加E3的人已经更换了好几代了，但我们无需太过于担心，因为历史本身就是不断的循环，好戏也许还没有上演呢！





开局一人一个包一条狗（并没有）孤身闯L.A！

E3 2017采访趣闻录

文 稀饭 美编 anubis

是的，我知道你们肯定被这个游记的大标题雷翻了，是的，我知道你们肯定又在心里吐槽，怎么 E3 又是稀饭这个绿色的混蛋去采访？嘛，其实这是一个死循环，如果去 E3 的人多，老编肯定会想，稀饭去得多比较熟悉，肯定要让稀饭带队啊！而如果去 E3 的人少，老编肯定会想，稀饭去得多比较熟悉，肯定要让稀饭去啊！于是，没错，又是我，怀揣着节操与基——嗯哼，是激情，步上一路掉节操一路捡的旅程。

PS：游记写毕，余烬竟然问我标题里说的一条狗是不是指老王（王十七），我当场气得吐血三升，为免误会，我这里要澄清，这个标题纯粹玩梗，没有明示和暗示任何人是狗（这种东西真的需要解释吗！）。

开局有点难

在E3出发前作死是种什么样的体验？

来 E3 已经是第五回了，稀饭我回想起来，自己似乎已经不是第一次在出发的时候碰到各种问题，往年有试过漏拿东西导致要狂奔回宿舍差点错过坐船时间，但今年更妙，竟然碰到了网络问题！

是的，我还没出国呢就碰上这事了。

这事情要从 EVUS 说起，这个规定的全称是签证更新电子系统，2016 年末才上线，它的用途就是用来规定任何持有 10 年有效美国签证的中国护照游客，必须在这个系统里面再登记一次，才可以入境。

这个系统的出现，听起来似乎是给原本就能够随便入境的 10 年签证制造麻烦，不过其实登记过程蛮简单的，里面提问的内容其实也是以前每年单独申请签证时会问的一些常规问题，反正稀饭我原本不知道要登记，在收到提醒邮件后很快就搞定了。

然而因为忙着杂志截稿，我漏干了一件看似微不足道的事情——把 EVUS 的登记成功页面给打印出来。

等到要出发的那一天，我开始统一打印所有在 E3 之行时需要用到的资料，包括 E3 邀请函，各大

厂商发布会的入场码和酒店预订码等等，鉴于之前有所准备，一切顺风顺水，然而到了要打印 EVUS 的时候，问题突然爆发了。

一开始，我顺利登陆了 EVUS 界面，但是似乎公司的打印机和我的办公电脑之间连接出现了问题，打印不了。

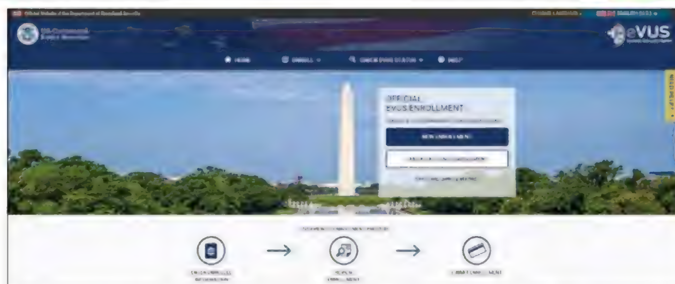
然后我开始向其他同事求助，遇到了两种奇葩问题：1. 有的同事浏览器版本太低，无法正常登陆 EVUS 网页，自然没法打印。2. 有的同事可以正常登陆 EVUS，但是和打印机之间连接和我一样出了问题，没法打印。

而等我找到了两个问题都不存在的同事时，更奇葩的问题出现了：可能是因为同一个 IP 登陆次数太多，EVUS 网页要不打开就是乱码，要不就提示找不到我的档案。

这么一搞就耗掉了我一个多小时，看到离登机只有 4 个多小时了，而我还得坐船去香港，坐在空调不太灵光的办公室里，我背上可真是冷汗热汗都在哗哗地流。

峰回路转的是，当我已经绝望地用上了最后一招：回宿舍尝试登陆，然后下载文件发给办公室的同事打印时，事情解决的速度快得惊人，5 分钟用摩拜单车狂踩到宿舍楼下，2 分钟进宿舍外加电脑开机，1 分钟顺利登陆 EVUS 外加下载文件发给能够打印的同事，完事。

我之前的那几十分钟的人生算是白搭在这破事上了……



▲就是这个平凡无奇的网站配合着坑爹的打印机链接，差点让我踏不上美国的土地……

PS：搜索EVUS的时候看到不少阴谋论觉得是川普大帝上台后搞了这么个事情恶心国人，不过仔细查了一下，这个制度确定要上线时川普都还没开始参选呢，所以赖不到他头上啦。（然而大帝还是犯了一个让我们UCG小编们觉得无可忍受的错误，具体是什么，下文见分晓。）

我可能进了假的蛇口港

通过蛇口港坐船直接到达香港国际机场去搭飞机到美国已经是我这五年来的每一次 E3 之行开端，这次也不例外。

不过我当坐着出租车，看到了蛇口港那熟悉的船型登船大楼时，却发现司机大哥突然一拐弯，把我带进了一条陌生的新公路。

作为一个看了太多罪案程序美剧的沙发土豆，一瞬间“恶意绕远路增加车费”、“杀人越货”甚至是“菊花不保”等词汇纷纷闯入我的脑袋。

不过等我看到路的尽头那个比蛇口港登船大楼大上十倍不止的建筑时，我整个人都震惊了。

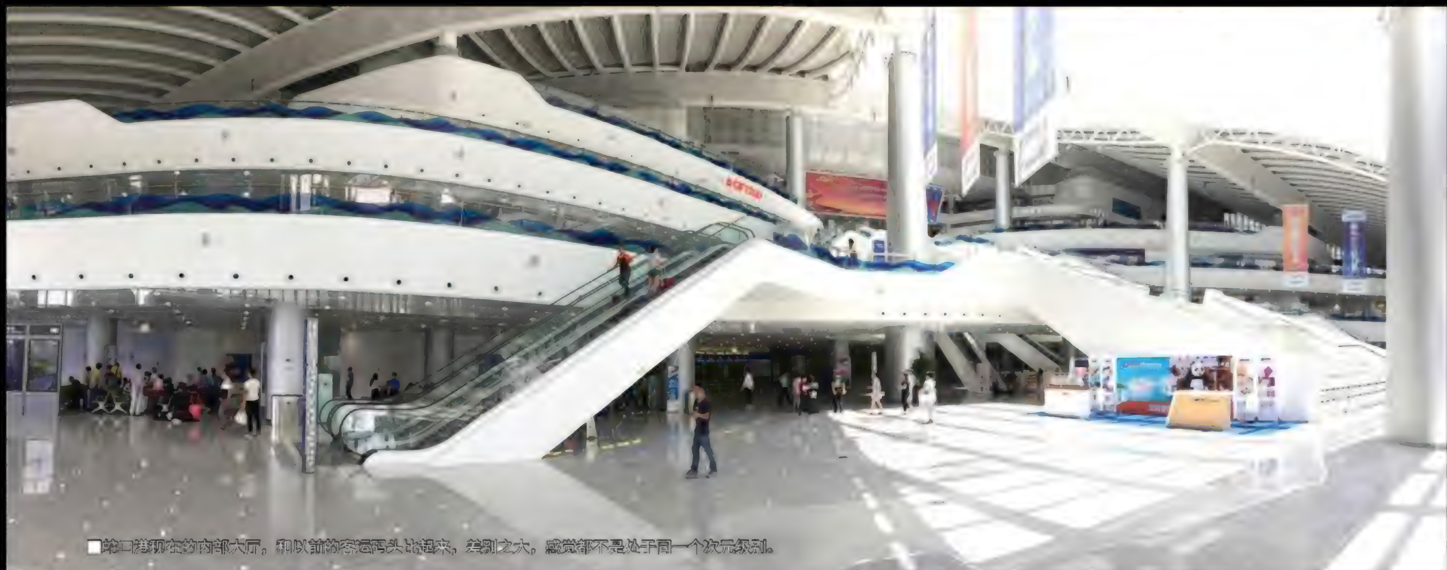
原来不是司机大哥坑我，是蛇口港的登船大楼被整个搬迁到了这个新的建筑当中！

老实说，以前我是一直觉得和我坐船的目的地香港国际机场比起来，蛇口港真是挺落后的，而且还是全面被碾压的那种，大厅面积小，里面的商业组成还是不入流的餐厅和小卖部，寄放行李的航班柜台位置也非常小，只能说是够用而已。

现在这回算是鸟枪换炮了，新的登船大楼都大得让我觉得有点过了，无论是前厅的面积还是航班柜台都扩充了好几倍，休息座位也明显比之前要多不少，更不用提改造过的码头登船处颇有现代设计感的外观和里面的装潢了。

相比起来，原本在我眼中显得颇为先进的香港国际机场码头，现在却显得有点老旧了，真是没有对比就没有伤害。




□蛇口港现在的内部大厅，和以前的客运码头比起来，差别之大，感觉都不是处于同一个次元级别。

探路新风光

航班观影报告

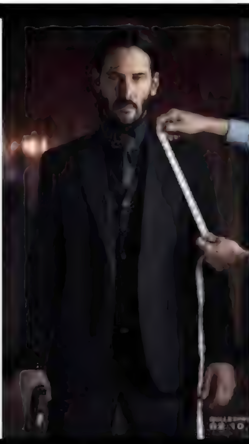
虽然内地的电影审查比起以往总体而言有所放宽，但有的电影的确还是不容易在内地看到的，所以这种时候一年一次的国际航班飞行也成了我补各种无法引进或排片过少的影片的大好时机，比起无聊的长途国际航班飞行细节，个人感觉还是在这里跟大家分享一下自己在飞机航班上的简单观影体验吧。

疾速特攻

打戏胜似春药，文戏毒似泻药。

简评：这部国内肯定看不到的枪战动作片就是2014年《疾速追杀》（John Wick）的续篇，讲述的是紧接着上一部电影之后的故事。但是正如当年《疾速追杀》本身就是个故事让位给各种酷炫射击战术动作和杀戮演出的直男片，《疾速特攻》仍然维持着这个基调，但是故事难免陷入套路，都是黑二代不懂规矩作死惹恼主角，然后引出一番腥风血雨，之后就是主角重新发挥传奇杀手本色各种大杀特杀，说到底文戏更像是为了粘合各场打戏而涂上去的浆糊——还是用米饭做的那种，所以看起来总是让人觉得不对味。相比起来在枪战和各种打斗场面呈现上本作仍然是交足功课，精心的战斗段落安排和对于不同武器的运用让人觉得在玩一款枪战体验和脚本演出都颇具功力的TPS游戏。

一句话来说，如果你喜欢《疾速追杀》精彩的部分《疾速特攻》仍然能令你满意，而如果你不喜欢《疾速追杀》精彩的部分，《疾速特攻》会更加倒你胃口。



▶说来讽刺，《疾速特攻》整部片子最大的亮点，反而在于丰满了《疾速追杀》当中只是简略提过的"洲际酒店"（The Continental）暗杀组织的设定，结果在稀饭我从E3回来后，就不出所料地听到了这个电影系列要改编成电视剧的消息，而电视剧目前暂定的名字就是《The Continental》，这么说来《疾速特攻》还算是个超大型电视剧预告片？

私人导购员

克里斯汀·斯图尔特脑残粉专享，闲人勿看。

简评：这可能是我沉迷爆米花商业影片这么多年后难得看一回的文艺片，它在剧情安排，镜头运用和桥段设计上有着太多让我生出关掉影片冲动的地方，感觉我能坚持下来除了因为在飞机上我无处可去只能靠看片解闷之外，就只有对于这部片子到底想要表达什么的好奇心在支撑着我了。然而看到最后，我还是必须说，这部讲述一位在巴黎以私人导购员作为职业的女子不断尝试沟通自己死去的双胞胎兄弟的灵魂的影片，其实并不打算给观众一个直接的答案，它的故事核心藏得太深——又或是根本没有，以至于无法读解。到头来全片惟一看点就是女主角克里斯汀·斯图尔特的演出，她在《暮光之城》时期饱受诟病的面瘫式表演和气氛偏向抑郁的本片算是相得益彰，加上还有露点的大胆演出，也算是对得起观众吧。



▲这部片子也是克里斯汀·斯图尔特的死粉们重温她短发造型的最佳手段，毕竟在这部影片上映后没多久，她就给自己换了一个更新潮的寸头发型，已经不复以前那种精致看都像是《暮光之城》女主角贝拉的刻板印象了。







逃出绝命镇

立意新颖的小成本惊悚之作，绝对可以让你不再相信爱情。

简评：这部小成本的惊喜之作没能够在国内上映的确可惜，不过个人倒是比较庆幸能够在飞机上看，毕竟要是按照国内的审查力度，这片的结局部分估计会被整个和谐掉。

说回电影本身吧，在今年的E3之行过程中，听了一路霍比特人各种调侃黑人段子的我，的确觉得自己在回程时需要这么一部电影来让自己的政治正确偏移稍微减缓一些。它很好地截取了我们在对美国种族歧视和社会问题认识上的一个盲点：不是只有白人在黑人聚居的街区感到不自在，情况反过来也同样会让一个黑人显得不自在——哪怕他已经摆脱贫穷，变成了一个正常的社会成员而不是帮派分子或是无业游民。当然，影片在此之上的故事塑造就显得有点夸张，但考虑到这算是一部悬疑惊悚片，如此安排也算是颇有意思。另外片中的几位主要演员的演出都足够给力，尤其是女主角的表现，值得一赞。

我惟一想要吐槽的是，这片子里的日本人竟然也被归到了白人的一方，这算是黑他们还是黑他们又或是黑他们呢（笑）。



▲说句歪楼的题外话，饰演男主角的丹尼尔·卡卢亚不但全面演技在线，在片中还贡献了不少"黑人问号"级别的表情演出，有兴趣的读者可以拿本片来截个表情包。（笑）

斯隆女士

如果你曾被《猎神 冬日之战》荼毒过你的眼睛，《斯隆女士》就是你重新爱上杰西卡·查尔坦的最好选择。

简评：这部完全以华盛顿政治说客为中心的电影对于不了解美国政治制度的观众来说，真是无比地肮脏，而对于了解其政治制度的观众来说，则显得更加肮脏，因为其中有着对于许多政治抉择背后所代表的桌底交易近乎赤裸裸的揭露。当然，这不是一部严格意义上的严肃电影，而是个人英雄主义，杰西卡·查尔坦扮演的女主角虽然有着极底的行为下限和不择手段的行为方式，但其布局千里而且甚至舍得把自身职业生涯作为胜利筹码的作风也让她的个人魅力得到了充分的展现。影片选择了限制枪械法案作为主线让故事的冲突带上了现实意义，要说可惜的地方，就是影片最后高潮部分对于女主角的再度神化削弱了故事的深刻程度，让其对于政治制度的批判淹没在了女主角的强大气场之中，殊为可惜。



▲这部影片有一个表演手法上精彩之处，扮演女主角的杰西卡·查尔坦，声线其实过于纤细柔和，并不特别符合一个女强人给人的印象，但她用无可挑剔的表情与动作演绎，克服了这个问题，还甚至赋予了这个角色更人性化的一面。

今年E3之行的小变化

之前去了 4 年 E3 采访，虽然严格来说过程都有一些新东西，但是整体的流程是比较固定的，但是今年在不少细节上都有了一些新的变化，鉴于每一个都不是特别值得大书特书，所以只在这里集中给大家讲一下。

1. 洛杉矶机场全面进入电子化时代，这是去年我在前往新奥尔良采访《黑手党Ⅲ》时就在达拉斯感受过的服务，具体说来就是在飞机到达美国并落地后，除了以往的和海关检查人员面谈，前面还需要在机器上进行一系列的问题回答，包括前往美国的目的和有没有携带需要申报的物品等等。总体而言这是个节省时间的过程，而且洛杉矶机场的整体效率比达拉斯要高不少，所以这次海关面审我还是很顺利地过关了。

2. 发布会时间分布变宽松，这一点大家在今年的发布会时间表里应该都可以看出来，少了以往一天之内接受大量劲爆消息轰炸的快感，但是对于我们这些现场记者来说的确是松了一口气，因为以往的那种发布会安排其实是比较要人命的，一场接一场赶得气都喘不上来，要是哪边的发布会时间超过了规定，就很容易会让人赶不上下一场发布会。而今年发布会平均分布在了三天时间里，所以就算是厂商们见缝插针地安排了一些提前试玩，感觉也还是比以往好应付，求各位业界大佬继续坚持，不要再扎堆来折磨我们这些人力单薄的外国媒体了。

3. 我们派出的采访队伍整体人数变少了，这个其实不算是今年的 E3 特点，而是时代变化的必然结果。各大游戏厂商近年变得越来越依赖新媒体去传播他们的游戏情报和预告片，所以以往传统媒体报道中比较强调的现场直击反而因此被边缘化了。这 5 年 E3 采访下来，我最大的感受就是自己在现场有时候掌握新情报的速度，可能还及不上同时关注多个新闻来源的官博君梦叶，展会期间反倒要在排队时不停刷游戏时光的 APP 来确保自己能够得知第一手的新消息。所以如今现场报导的价值反而都体现在了对游戏的第一手试玩和现场细节的体验上。综合考虑后，我们 UCG 和 VGtime 今年就联合派出了我以及睡我隔壁床的老朋友王十七同学（简称“隔壁老王”）一起进行现场报导，把重点更多地放在呈现网络消息无法提供的独特体验上。时代在变，我们也在努力适应，今年算是这方面的新尝试，不敢说做得有多好，只能说是在有限条件下尽力了，这里也借游记跟各位关注 E3 的读者们提个醒，要是有什么特别希望在 E3 现场了解的东西，请尽管告诉我们，明年咱们无论是杂志还是网站，都会在保持 E3 热点报导的同时尽力满足大家这方面的要求。



■别小看这些机器，它们在拍摄旅客入境照片时还会根据旅客身高自动上下移动，好高科技的！（虽然我个人觉得其实只要镜头移动就好了，整个机器一起升降不是浪费电么……）



■SIE发布会在休闲娱乐度上依然领先业界，今年干脆在现场有娃娃机！不过其实里面放着的是一个个塑料球，每一个里面都有一件PlayStation主题T恤，无怪乎玩这个娃娃机的人排的队比试玩游戏还长。



■今年E3就哥们三个闯LA，循例来张纪念照。

4. 川普大帝要赶走霍比特人小哥了，拜这位新总统的“Make America Great Again”思维所赐，美国政府收缩了对于外来移民申请居民资格的准许范围，和我们一起奋战了5年E3，还在申请绿卡的霍比特人小哥不幸中招，可能会因为无法通过申请而不得不回到我们这个能够使用支付宝和微信的先进国度。

当然作为多年朋友，我个人也是很替霍比特人感到气愤的，所以才会在前文说这是川普大帝犯下的一大错误，当然这是有点自说自话了，大帝可不会管我们这些都不上Twitter的外国民众。总而言之 过了今年E3后，美国可能就会少了一位勤勉工作的程序员，我们国家就会多了一位新晋的游戏开发者。

在提前祝福霍比特人回国后开展新生活顺利的同时，稀饭我也要借机会问一下在洛杉矶还有没有能够和我们一起奋战E3的读者大人，求明年E3蹭车啊！

5. 我们终于换了一家落脚的酒店，放弃了从2012年开始就定期居住的圣加布埃尔希尔顿酒店，换成了位于和洛杉矶市中心非常靠近的韩国区的JJ大酒店（捂脸），对，这家酒店的名字就是这么污！不过考虑到这家酒店斜对面还有一座豪华的清真寺，也没见这里被天打雷劈，果然肮脏的是我们的思想么？（笑）

当然除了名字比较糟糕之外，这家酒店也还算凑合，房间整洁度和各种配套用品自然是没有希尔顿好，但也算是勉强能用，当然比较不能忍的有两点，一个是别人酒店里都是用塑料袋封着漱口杯来表示其经过清洁，这家酒店虽然也是一样，但人家那漱口杯一般是玻璃或陶瓷的，这家是塑料杯！塑料杯！塑料杯！因为很重要需要说三次，而且特么还是那种圆形的饮水机用塑料杯，以为用塑料袋包起来了就突然变高贵了么！



▲如果你们觉得JJ大酒店这种名字已经足够突破耻度，我们这里有一个更劲爆的大楼名称可以和你们分享一下。（PS：为了不同时气死我的语文老师和英语老师，稀饭我只能悄悄地告诉你们，在看到这个名字后，我脑袋里冒出的第一个译名是——大基霸！）

另外一个就是Wi-Fi很稳定——每20分钟固定断开一次，后来我的手提干脆连不上了……为了不影响工作，我们不得不租了个移动Wi-Fi来在酒店房间里用，然后充满恶意地猜测他们的路由是不是也是三星产的，会每20分钟会爆炸一次。更可怕的是，这家酒店似乎有人会破解无线Wi-Fi偷流量，我们的10G Wi-Fi流量竟然用了两天就被强行偷光，之后续了5G，也在一夜之间全部没掉了，让我们彻底放弃了继续使用移动Wi-Fi的打算。

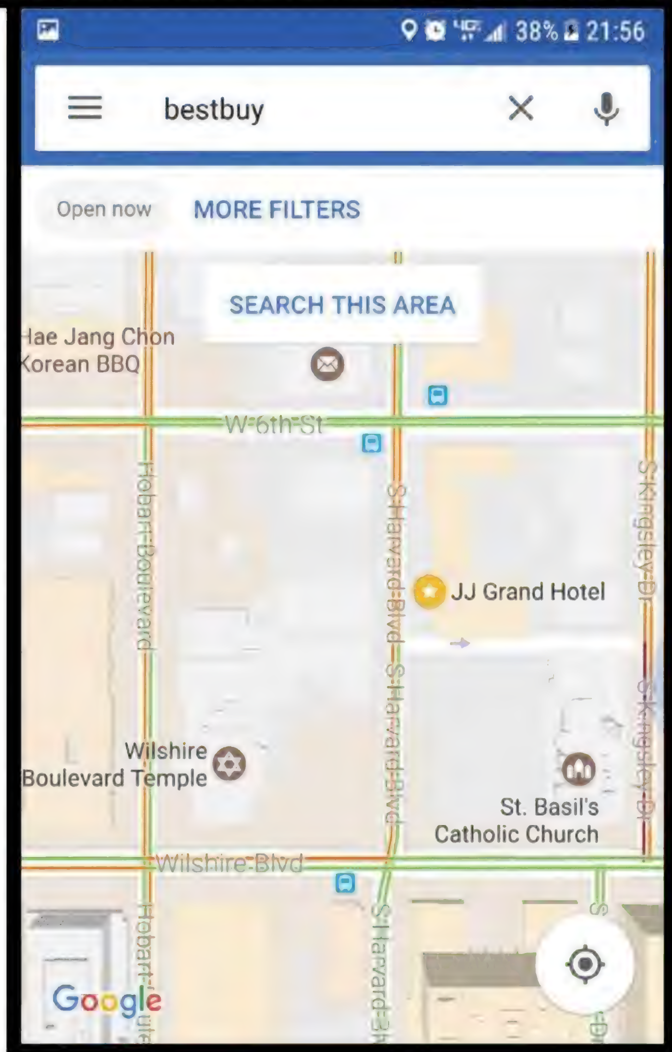
总之明年再来LA时，这家酒店还是放进黑名单里吧，各位读者要是来洛杉矶玩，也最好别订这家。

6.E3这次有大量观众入场！虽然往年E3其实也有观众票，但售价高达900美元，一般人是不可能来当这个冤大头的。但是今年E3举办方放宽了入场的条件，变成了提供15000张大众公开票，虽然现在一张票也要250美元（前1000张门票只需150美元），还是比以前大众化多了。

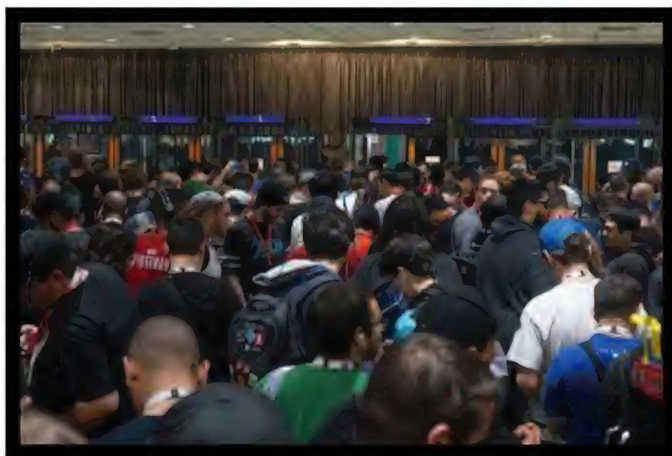
这听着是个好事，大家终于可以亲身来到E3场内朝圣啦，万岁——个屁！

拜这个拍脑袋似的安排所赐，我很肯定咱们所有媒体和到场的15000名观众都度过了有史以来最差的一个E3，原因无他，这个活动的现场根本无法容纳数量这么惊人的来访者。根据事后统计，今年E3到场人数达到了68400人，而整体的出展面积和厂商的试玩项目数量却并没有随着入场人数而增加。结果往年需要一个多小时才能玩上的游戏，今年动辄就是两三小时，《超级马里奥 奥德赛》有着场内数量最为惊人的试玩设备，但是任天堂的展台仍然被围得水泄不通，去迟一点就基本玩不上了。

毫无疑问，这对到场时有着采访任务的媒体和想着能够第一手玩上自己喜欢的游戏的玩家来说，这个过程都充满了煎熬。虽然场馆内部环境并不差，但长时间的等待，却只是为了能够玩大约十分钟左右的游戏，既缺乏效率，也谈不上什么良好体验，还白白苦了我们这些远道而来的外国媒体，和花钱买票却进场受罪的观众——有的观众还是像我们一样特意为了E3跨洋渡海。



▲我们Wi-Fi流量一夜耗空后，霍比特人给我们看地图分析了一下，JJ大酒店（右上方偏中）就夹在一家清真寺（左下方的六角星符号）和一家天主教堂（右下方的教堂符号）中间，所以估计是两位大神深夜斗法时产生信号干扰，把我们的Wi-Fi耗光了……他说得好有道理，我竟然无法反驳！



▲每天E3入场时看着这汹涌的人潮，我的内心是崩溃的。

所以在知道E3明年还会在洛杉矶会展中心举办，而且看样子还得继续让观众入场后，我心中难免忐忑，这E3的试玩体验，恐怕往后得是一年不如一年了。不过现在也有消息称E3在2019年可能不会在洛杉矶会展中心举办，估计也是发现现场观众人数已经开始在挑战这个场馆的承受能力了，要是回头能换一个类似科隆展举办场地这样的大场馆，或许E3又会是一番新面貌，对此，大家可以谨慎期待一下。

LA独乐乐

教练，我想住在圣地亚哥！

遥想 2015 年，我们来到美国参加 E3 并且完成了展会采访后，还有大约半天的时间剩余，便想要到霍比特人小哥盛情推荐的圣地亚哥旅游一番，作为美国之行的最后纪念。

然而似乎当年我和这个城市的缘分未到，车开到半路，就悲惨地爆胎了，于是当时我还有同行的两位小伙伴雪楠和伽蓝只能改为去参观圣莫妮卡的海滩，也算是满足了我们一看大海美景的心愿。

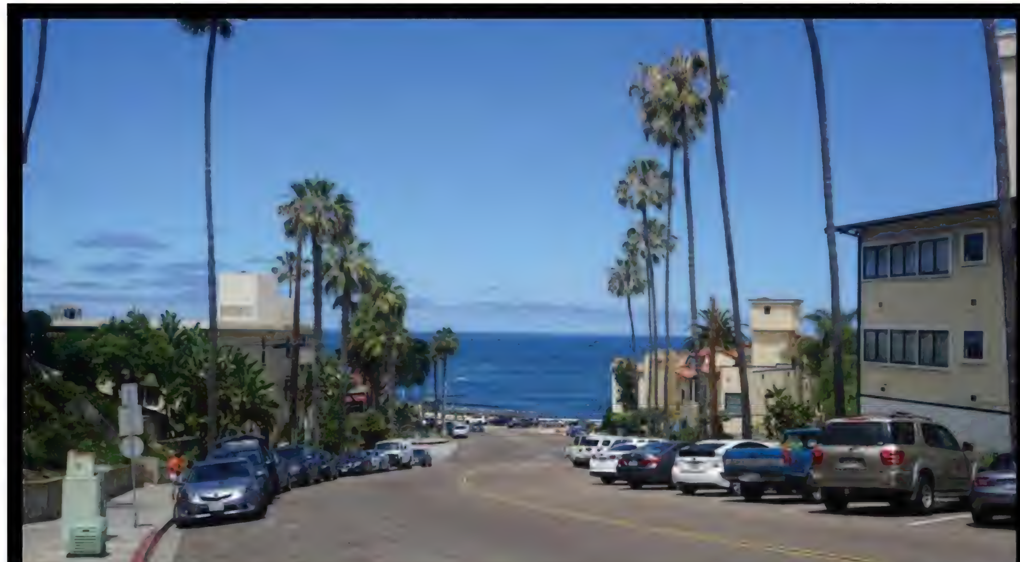
随后 2016 年 E3 采访变成了我和三日月还有一批游戏时光的小伙伴们同行，鉴于圣地亚哥距离遥远，偏偏当时行程安排紧张，所以最后我也只是和众多第一次来 E3 的童鞋们跑了一趟环球影城，再次和圣地亚哥失之交臂。

没想到这回再次踏足洛杉矶的土地，我还竟然能够弥补两年前的遗憾，在来到美国的第二天，就踏上了前往圣地亚哥的旅程。

这是一段不短的路，光是来回路上就要花上 5-6 个小时，然而霍比特人一再向我保证，这段路是绝对值得走的，我对此表示谨慎期待，并且选择性遗忘了自己听到当地能吃上正宗墨西哥玉米饼时嘴角流出的口水。

而当这一天的夜幕降临时，我是带着极度的满足，在车子后座上因为时差而昏昏入睡，而白天见到的处处美景，还在梦中走马灯似地不断重现。

圣地亚哥的妙处有哪些？下面还是一个个讲给大家听吧！



1.好多野生动物！

这是我对圣地亚哥的最大感受，洛杉矶是一个城市化程度比较高的地方，虽然环境也算不上遭到破坏，但起码在我日常行动的区域，除了几只天上飞的鸟外还真的完全没见到什么野生动物，最多只碰到过被主人溜的宠物狗和巡警骑的马。

但是在离洛杉矶颇有点距离，市区面积只有前者五分之一大的圣地亚哥，却是不少野生动物的乐园。例如在我们第一个参观的海滩上，就有着大量列队飞行的海鸥，偶然飞过的鹈鹕，在礁石上安然晒太阳的海豹和海狮，以及在草丛里神出鬼没的灰松鼠。

这里被称为“拉霍亚湾”（La Jolla Cove，西班牙语里“J”发“H”音，两个“l”拼在一起则发“Y”音，不知道这点的游客很容易会误用英语发音读成“拉乔拉湾”），我们虽然只是沿着海岸走了一圈，但是丰富的野生动物数量和受到良好保护的环境还是让人印象深刻。

一路沿着海岸走，海鸥是贴着人头飞过的，有时候淡定地落在栏杆旁甚至是人行道地上，行走时也并不怎么怕人。灰松鼠们似乎也习惯了被大家围观甚至是喂食，看到人也是一副观察你们要不要给东西吃的样子。海豹生活区域不怎么靠近人类活动区域，只顾自己在礁石上躺平了享受阳光，而海狮里虽然雄海狮整天吵个不停，但是母海狮都在躺尸式地大睡特睡，同样懒洋洋的小海狮干脆会跑到礁石上方人类活动的区域睡大觉，方便游客们各种拍照。

这可以说是圣地亚哥留给我最具冲击力的一面，以至于在离开前购买纪念品时，我面对好几个不同主题的瓷砖画，最终还是选择了有海豹的那一个，因为这就是圣地亚哥在我们心目中的样子。



胆大的灰松鼠甚至会直接跑到游客身边求喂食。



近距离偷拍睡觉的小海狮，萌啊！ ヽ(°▽°)ノ



这位小哥在我们参观时正在现场作画，远看画作的还原度很高啊！

2.加州起源

圣地亚哥的城市区域不大，这里能够发展起来，很大程度上还是因为地理位置决定了这片土地适合成为美军的军港，而其城市规模也伴随着美军的入驻而扩大，最终成为了今天的样子。

不过这个城市有一片老城区，据说曾经是整个加州城市文化的起源。这里现在已经基本被开发成景点了，但在老城当中的国家历史公园（Old Town San Diego State Historic Park）据称就是用当年的居住地改造而成，里面的许多设施都还保留着西部小镇的风貌，只是房屋进行了翻新涂装，看起来别有一番风味。

同时这里还有最正宗的墨西哥菜，我们是在旧城区的“草原狼咖啡馆”（Cafe Coyote）享用了这顿充满了地方特色的大餐，份量十足，小吃是玉米脆饼配西红柿辣酱，前菜则是玉米饼配搭放有牛肉和青椒的芝士，至于正餐，自然是大名鼎鼎的墨西哥玉米饼（Taco）。不过个人印象最深刻的反而是作为配搭玉米脆饼的蘸料的牛油果酱，里面混入了大量的各种香料，偏偏吃起来一点都不腻，还有股强烈的新鲜自然气息，蘸着玉米脆饼吃简直让人停不下口！



▲作为前菜的芝士不但非常香浓，还可以拉出丝来，半天都扯不断，最后只能用餐刀割断。





◀耿直Boy和阴险Boy的不同视角：当我在草原狼咖啡馆里大喊一声“那女招待妹子臀部好翘！”时，霍比特人立刻紧抓要点（左图），我却装作也在拍（右图），然后把重点放在了老王同学“灿烂”的笑容上。（推眼镜）



■胜利之吻的雕像，以其尺寸来说，细节呈现还是做得挺不错的——我不是说胖次啦！

3.航母探秘

除了人文和大自然，圣地亚哥最有趣的景点之一就是代表着现代军事科技强大之处的中途岛号航母博物馆，这个博物馆是由著名的退役航母“中途岛号”（Midway）改造而来，船上的许多地方都是直接套用现有的航母设施（当然许多设施被拆得只剩一个外壳），参观过程里可以让人感受到这艘以中途岛战役命名的船只在当年制作时设计理念上的先进之处。

当然让我这个只懂吃喝玩乐的平民百姓最惊讶的自然还是船内的生活空间之狭窄，船长和大副的卧室还算是比较奢侈，有大床铺和会客室，飞行员的房间勉强算是过关，起码有书桌和柜子，一般船员那真是大通铺级别的待遇，窄窄的床铺只能把人横着躺进去，连转个身都有难度，而且还是分成三层，感觉睡满人的时候连呼吸都有困难。而这艘船在实际运行时，船员数量有超过 5000 人，居住环境之恶劣，真是只有为国家而奋战的军人们才能熬下来。

但和糟糕的居住环境比起来，船上的伙食却是相对丰盛，饭堂里提供的饭菜种类不少，味道自然是不得而知，但起码选择够多这一点就已经值得称赞。而且根据我从解说器里听到的饭堂大厨回忆，他们竟然还是有食物轮换制度的，一道菜的轮换时间长达 21 天，也就是说他们不但饭菜种类多，一个月里几乎还是不重样的，对于要在大洋上如此狭窄的空间里生活的士兵们来说，也算是种小小安慰吧。

值得一提的是，中途岛号旁还建了一座以著名的“胜利之吻”为题材打造的巨型雕像，和这艘航母算得上是相得益彰。惟一让稀饭我禁不住吐槽的是——为什么这么多人跑去雕像中女子的裙底下方拍照啊，难道他们还盼着人家做雕像把胖次都雕出来不成？不行，本着科学研究的精神，我也得去亲眼验证一下！（严肃）



▲中途岛号的外观，其实它的整体尺寸比我想象中要小一些，不过考虑到这是一艘1945年就下水的航母，用超过半个世纪后的眼光来看待它也是不太公道的，起码就当年来说，这艘以中途岛战役命名的航母还是非常先进的。值得一提的是，它的各种外部雷达设施直到今天还可以正常运行，我们参观的那天还在一个劲儿地转得欢。



▲这中途岛号要说参观起来有什么缺点，就是放了特别多的船员蜡像，偏偏又做得不特别像人，恐怖谷效应有点强烈，反正晚上在这船上走我估计自己得被活活吓死。

4.美利坚的绝境长城！？

川普大帝要在美国和墨西哥边境建隔离墙的决定也不是第一天上新闻了，所以当霍比特人告诉我们圣地亚哥比邻美国边境，竖立着分隔美墨两国的“绝境长城”就坐落在此处，我们还能够去参观一番时，我的脑袋里浮现出的场面是带有加州风情的干土巨型城墙上站着一批用汉堡和可乐把自己吃得大腹便便的美国守夜人，正在日夜不停拿着突击步枪巡逻，提防从围墙另一方蜂拥而至的墨鬼。（笑）

显然这个在我脑洞里冒出来的《乱黑与政治不正确之歌》版狂想离现实有点儿距离，我们心惊胆战地绕着边界驾驶（从美国开去墨西哥不需要过检查口，但是回来就需要检查签证，咱们要是不小心开过去了就是妥妥的非法出境+入境），在一个正好贴着美国和墨西哥边境的过季折扣商场里停了下来，大摇大摆地就走到了分隔美国和墨西哥的界线附近。

老实说，眼之所见的情况让我有点失望，却又非常合理。根本没有什么大围墙，挡在美国和墨西哥边境的，是两边成排的探照灯和一个大约几个人高的普通围墙，要不是附近有岗哨和边境巡警的车子停着，感觉就是一个比较样子货的边界。

而视线越过这个边界，就可以看到不远处墨西哥的灯火了，虽然其实看起来也颇为繁华，不过漫山遍野的平房和美国这边相对稀疏的居住区分布还是形成了明显对比。然而令人比较惊讶的是，在国际新闻里往往被塑造出偷渡者和中下贫民形象的墨西哥人，其实也有着富裕的一面，在咱们停车的商城里，有不少明显是从墨西哥正常通过边境关卡来到这边购物的墨西哥人，操着一口快节奏的西班牙语，衣装得体 买东西也很阔气。虽然这里是过季打折商城，但他们手里大包小包的CK、Coach和Ralph Lauren也证明了他们的经济实力。

当然，对我这个没心没肺的游客来说，最直观的感受就是——有好多很赞的墨西哥妹子啊！



■远方就是墨西哥的风光，画面下方那一列大型篱笆似的建筑物就是边境围墙了，防止偷渡的作用还是有的，就是看上去没啥气势。



■公路上会在美国边境提醒司机这是通往墨西哥前最后一个交通口，要是这时候霍比特人小哥一脚油门踩错，我们就只能从游戏玩家转行成毒贩来讨生活啦！（大误）

我们独家的EA发布会

这不是第一年EA把我们挡在发布会门外了，去年也是如此，而前年要不是我机智，拿着原本只写着是EA展台试玩的二维码跑去浑水摸鱼却发现原来可以用来进发布会，要不也是进不着的。

而今年EA的确是学聪明了，EA PLAY场地就两个出入口，特地找了保安和带着缉毒犬的检查人员，守得水泄不通，而且工作人员也是找了些一看就脑袋灵光的，我想用试玩会的QR码混过去，并没有成功，而偏偏EA又不发给我们发布会入场邀请，所以我们和其他好几家国内媒体都被拒之门外。

于是我和老王同学一商量，决定来场我们自己的EA发布会。

场地逼格要高，最好带点小资，网络速度要快，最好是国内没有的服务商，设备要够尖端，最好能体现寒霜引擎的画面水准。

于是，我们找到了作为小资代名词的星巴克！

于是，我们用上了国内没法用的谷歌Wi-Fi！

于是，我们拿比逼格更逼格的iPad来看直播！

于是，一场只属于我们俩的EA发布会隆重上演！

老实说，要不是有很多路过来买咖啡的EA工作人员用带着怜悯和歉意的眼光看着我们就更完美了！

但至少我们还是过得挺惬意的，而且实话实说，就EA发布会那点内容，配着手里的香草拿铁和鸡肉三明治享用算是刚刚好，坐在现场看就比较浪费人生了，这真不是我在试图自我安慰哦，真不是哦，不是哦，是哦，哦！





■气场炸裂，让人泪流满面的VGtime × UCG独家EA发布会！

PS：这次EA发布会让我学到一个教训——不要轻易把某些东西想得太高大上。在星巴克里刚开始点饮料时，我选了冰茶，然后在决定用什么茶种时，我略过了自己熟悉的红茶（Black Tea）和绿茶（Green Tea），选了星巴克推荐的全新产品White Tea。当时我以为这会是什么口感清新的白茶，然而在喝下第一口后，我顿时泪流满面——来星巴克装逼这么久，我第一次沦落到在咖啡馆喝菊花茶！



■人生中的第一杯星巴克菊花茶……

我们独家的Bethesda发布会

这也不是第一年Bethesda把我们挡在发布会门外了，前年我不幸没被邀请，去年倒是得以入内，不过发布会选址有点儿欠考虑，排队过程中我甚至觉得自己听到附近传来了枪击的声音，进场之前还得为自己的小命捏一把汗。

没想到今年Bethesda还对发布会现场布置挺用心，把活动地点搞得像是个游乐场，里面有火鸡腿，冰沙和量子口味核子可乐等饮料和食品，我们没去成，结果被几个新认识的同行在微信朋友圈上晒了一脸。

当然啦，考虑到发布会的核心还是上面公布的内容，咱们去不了现场最多只能算是在个人享受上有些损失，倒也并不特别影响工作。但是作为《辐射》《老滚》和《冤罪杀机》的粉丝，B社的发布会稀饭我是不能不看的，所以最后和两位小伙伴商量了一下，决定在好莱坞解决我们的晚餐，顺道用我带着的Surface笔记本直接收看发布会。

所以在有逼格的VGtime × UCG独家EA发布会专场后，我们还来搞了个有披萨和饮料供应的独家Bethesda发布会。坦白说，比起安静的咖啡馆，我们用餐的这家"加州披萨厨房"（California Pizza Kitchen）虽然食物很美味，但却显得有点喧哗，只能说不愧是坐落于好莱坞的餐厅。所以我们这场发布会，基本上听不到讲话，纯看画面，外加我们自己三个人的各种吐槽作为配搭，也算得上是"风味独特"。

要说遗憾的地方，就是我不慎点了一杯用上了烈酒作为原料的调配饮品，结果把自己给灌了个半醉，看发布会过程里竟然睡着了几分钟，错过了NS版《上古卷轴V 天际》里林克的登场！（虽然那所谓的联动也就是一套角色外观MOD的水平吧……）

嘛，这种发布会的看法也有一个不好的地方，整个发布会看下来，除了一个《冤罪杀机》的新作《界外魔之死》我有点印象，就只记得自己吃下去的那些口味独特的日本小辣椒了……我真不是在吐槽B社发布会内容太水哦！（手动滑稽）

▼在好莱坞等发布会开始之前，我们还在商场里遇到了《木乃伊》的超大手笔户外宣传——一个巨型的埃及风格棺材。



路途终有别

这么巧，你也来装土豪啊？！

在E3的第三天，我们一般都会在上午尽量完成所有工作，然后在下午提早离场，在最后给自己放松一下。今年我们就不再去圣莫尼卡看海了，毕竟之前在圣地亚哥都看了个饱，最后商量了一趟，决定去传说中的比弗利山脚下的商业街，瞧瞧富豪是怎么买买买的。

于是我们先是在大家熟悉的游戏光环御用配音员BUG君推荐的韩国大骨火锅餐厅里饱餐一顿——那一锅大骨的份量简直良心得让人泪流满面，之后就驱车前往闻名世界的比弗利山庄之下的比弗利大道。

这是多么纸醉金迷的一条街啊，Chanel、Louis Vuitton、Dior、Prada和Cartier等等牌子晃花了我这个根本不碰奢侈品的平民百姓的眼睛，最夸张的是，我还看到一家Tiffany&Co商店外面竟然还兼营了餐厅，简直就是对杜鲁门·卡波特那大名鼎鼎的中篇小说《蒂凡尼的早餐》最直观的致敬。

路上我们还碰到了一台布加迪威龙，吸引了几乎所有过街的市民凑到一旁拍照，超级跑车在造型上的吸引力的确是难以抗拒，最好笑的是大家都纷纷用各自的母语在和身边的人谈论这台车到底有多强大，感觉当时我们要是把那些词都记一下，或许瞬间就可以掌握如何在几门语言里说"牛B"这个词了。（笑）

当然了，要说最意外的事情，倒不是这个街上有多少家奢侈品牌店——人家的主要消费力群体就在附近的比弗利山上一座座别墅里住着呢，更别说还有其他国家的土豪不停往这里跑，没看到这些门店里长期配有会说中文的导购么！奇妙的是，我们就这么沿着路走，竟然发现迎面来了一张熟悉的面孔——那不是咱们杂志的老前辈编辑之一：ACE飞行员么！？

咱们可是够有缘分的，要说E3现场咱们碰到了还不算出奇，这临时决定跑来观摩一下洛杉矶销金窟还能碰上，那就真叫缘分了。

于是，我们决定在把这事登上杂志的同时，按照ACE飞行员的要求，来个贴地气的洛杉矶版Thug Life合照！

但其实这还不是咱们缘分的终结，在回国的飞机上，我竟然又碰到了和我一班机回国的ACE飞行员，咱们位置坐得本来就比较近，结果坐我旁边的哥们发现电视屏幕坏了，要求换个位，而不看电视的ACE飞行员干脆跑过来和我当邻座，还给我介绍了一下我的另外一位邻座，竟然是柳叶刀科技的CEO李鸣渤先生，他们目前正在开发的作品就是国行PlayStation的中国之星计划里最具备代表性的游戏之一：《边境计划》（Project Boundary）。

咱们三个圈内人围在一起，各种吐槽了今年E3发布会和展会现场的种种毛病，一路谈下来，感觉这12小时的长途飞行，也变得惬意了起来。


■比弗利大道的风光，按老王说法，这是他心目中最接近我们对美国这个发达国家印象的地方了，我也深以为然。


■hey what's up neger？？！！

告别LA LA LAND

今年的E3之旅，其实在谈到上文的回国飞行时，就已经结束了。不过其实在E3结束的那一天，我和隔壁的老王同志还去了最后一个景点：格里菲斯天文台（Griffith Observatory）。

各位有读过2015年游记的读者应该还记得，当年我也和伽蓝还有雪楠到过这里，不过当时算是朝圣《GTA5》里的著名景点，加上第一次来，多少带了点新奇感，今年再陪老王过来，天文台还是那个天文台，能够拍到的，也仍然是洛杉矶那璀璨如星河的夜景，要说我感受有什么差别，那就是把我吸引来这里的不再是游戏，而是电影。

对，这里是《GTA5》当中发生剧情的场景，但也是一度有望拿下奥斯卡大奖的歌舞片《爱乐之城》里出现的其中一个故事场景。所以当我再踏进这座天文台博物馆，看到的不再是麦克经历过的枪林弹雨，而是小塞和米娅翩翩起舞的身影。

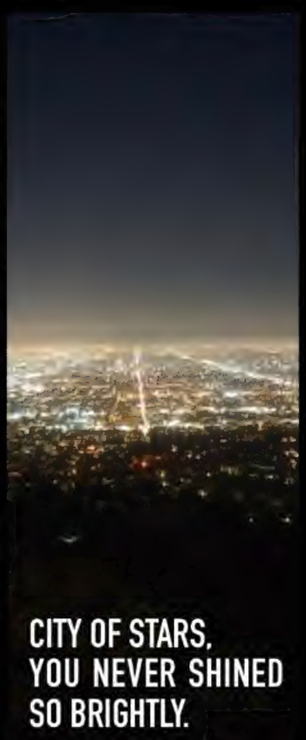
在参观天文馆上层时，我们甚至偷偷讨论起片子里那空无一人的天文台场景到底是如何达成的，可能是直接占场拍摄？又或是直接搭一个类似的布景？但后来在离开时我特意瞟了一眼天文台营业时间，找到了一个可能性比较高的答案：这里每逢周一休馆，正好被借去拍电影。没想到回国一查，发现我还是太小看这场戏的要求了，《爱乐之城》的拍摄组还真的是特意搭了一个场景来进行拍摄，果然有的浪漫，是只有在电影的世界里才能塑造出来的啊。

最后为了参观一下电影里两位主角浮在半空翩翩起舞的天文台中央圆顶剧场，我们甚至买了两张观影票，不但进去剧场参观了一回，还顺便看了一部讲述天文学发展史的影片，其投影在天文台圆顶上的观影效果非常不错，不过似乎使用的技术容易导致眼睛疲劳，加上连日为E3奔波劳累，我和老王两人在看片过程中竟然各自短短睡着了几分钟，搞得旁边的老美观众在离场时看着我们俩偷笑。（掩面）

尽管参观过程的末尾有点囧，不过我感觉自己的情绪还是被调动了起来，又仿佛回到了沉浸于电影之中的时刻。最后晚上离开的路上，我把霍比特人小哥的车载音响接上了自己的iPhone开始一首首地播《爱乐之城》的原声音乐，闭上双眼，听着爵士乐的鼓点和节奏，直到自己徐徐沉入梦乡。

或许在那一刻，我就已经完成了自己对洛杉矶的告别。

Adiós，LA LA LAND。



盛会中的一抹留白
E3 十大遗憾

今年的 E3 其实不乏惊喜——Xbox One X 正式登场、《圣歌》惊艳亮相、《怪物猎人 世界》的巨大革新以及年内就能玩上的《超级马里奥 奥德赛》等等，无不是玩家所期盼与乐见的。不过依然有不少声音认为，此次 E3 趋于平淡且难以令人满意。出现这样的看法，一方面或许是由于大票游戏仍然是只闻其声而不见其形——没有准确的发售日、甚至只有标题 LOGO；而另一方面，不少备受期待的作品或产品则直接缺席，平添几分遗憾，以及更多想象的空间。

文 UCG 众编 美编 Juxi

最终幻想VII 重制版



在 2015 年的索尼 E3 发布会上，Square Enix 凭借着一段《最终幻想VII 重制版》的宣传影像引爆全场，带来了全球性的轰动，在这一年 E3 举办期间宣传影像网络点击量最高的游戏也名正言顺地归属《最终幻想VII 重制版》。2016 年的 E3 虽然玩家们没能等来游戏的新消息，但是在当年迎来了玩家们苦等多年的《最终幻想 15》正式发售，话题性也被这边给带跑了。此后 SE 在 2017 年初的“《最终幻想》系列”30 周年活动上又放出了《最终幻想VII 重制版》最新的主印象图，克劳德与萨菲罗斯的再次同框点燃了粉丝们的热情。

不少玩家心知肚明：以 SE 的效率来说指望《最终幻想VII 重制版》在今年面世那是痴人说梦，哪怕重制版已经变成了分章节贩卖的形式。即便如此大家也还是期待着能在 E3 上等待 SE 带来一些新的情报，但是随着索尼发布会和 SE 的 E3 行程结束，大家除了看到《FF15》的新 DLC 章节之外，并未如愿以偿地看到关于《最终幻想VII 重制版》的一丁点消息。惟一庆幸的是今年只过了一半，只能希望下半年的各种活动和发布会上能够看到《最终幻想VII 重制版》的一些新情报——哪怕只是望梅止渴、画饼充饥也好啊！

莎木Ⅲ

自从《莎木Ⅲ》在 E3 2015 索尼发布会上重见天日、并创下游戏众筹最新纪录之后，这个游戏就基本从公众的眼中消失了，在今年 E3 展上也不出意料地再次缺席。对于这个结果，只能说是在情理之中。本作的开发商已经不是当年财大气粗的 SEGA，尽管众筹成绩亮眼，但对于一款开放世界游戏来说这点儿钱当个启动资金恐怕都难。而且，尽管“《莎木》系列”的确拥有一批十分忠实的粉丝，但这个系列在 DC 和 Xbox 上都不能算是成功，就算当年的老玩家一个不缺地继续捧场，游戏的销量也不会高到哪里去。而且“《莎木》系列”最让粉丝们魂牵梦萦的是剧情，新玩家如果直接从 3 代开始跳坑，肯定会玩得一头雾水。因此笔者一直认为出《莎木Ⅲ》的先决条件是先出《莎木Ⅰ＋Ⅱ》的重制版，不然你拿什么去吸引新用户？尽管笔者做梦也想看到蓝帝的最终下场，但不得不说的是《莎木Ⅲ》能出就很了不起了，至于游戏素质和最终销量，真心不用做太大的指望。



古墓丽影 暗影



在 Square Enix 买下 Eidos，并且让他们旗下最著名的游戏女英雄劳拉·克罗夫特在全新的《古墓丽影》里重获新生后，大部分玩家应该都觉得，这系列算是又找到了好的发展方向，可以再雄起一番。

事实证明，我们都太天真了，SE 对于这位女英雄的期盼似乎有点超出我们的想象，不但在《古墓丽影》发售后迟迟不肯推进续作，而当玩家们等到续作《古墓丽影 崛起》公布时，竟然还发现这续作变成了一部 XOne 平台限时独占作品，最后迟了整整快一年才登陆 PS4 平台。

虽然这次独占的确给在整体市场占有率上不占优的 XOne 主机销售带来了一些助力，但却让系列落下了一个不太好的名声，迟了一整年才玩上的 PS4 平台玩家自然是不会太高兴的。在这种前提下，系列重启后的第三部作品《古墓丽影 暗影》（Shadow of the Tomb Raider）在已经多次被泄露标题的情况下还是没有在今年 E3 上公布，就显得既令人遗憾，又颇为合理。

毕竟要从 SE 过往作风来看，在《古墓丽影 崛起》销量尚未达到一定程度之前，《暗影》是不可能被正式公布的，甚至有可能 SE 还在准备根据最终销量来决定是走常规的跨平台路线，还是又要跑去跟微软或者 SIE 谈限时独占这种得罪一边玩家但起码收益保证的销售方案。在 Eidos 另外两个看家作品《杀出重围》和《杀手 47》一个被 SE 雪藏，另一个被逼得开发组出走后，《古墓丽影》已经算是一根独苗，所以虽然今年 E3 上没能看到新作公布的确让人遗憾，但从粉丝角度看来，也未必是坏事，毕竟微软那边有 EA 的《圣歌》撑场，索尼的第一方大作也不少，《古墓丽影暗影》凑上哪边都不算特别出挑，还不如留待年内的其他展会上出出风头，又或是好好准备一番留待明年再战，只要最终能够再和劳拉进行一场冒险，相信各位系列粉丝还是会感到心满意足吧。

王国之心Ⅲ


■想要让罗克萨斯回归，需要什么样的代价？

《王国之心Ⅲ》又撑过了一年的 E3——没有演示、没有试玩、更没有发售日，准确的说，连大概的发售时间点都没有。从 2013 年 E3 公布至今，这款作品放出消息的速度比挤牙膏还慢，前两年或许还能表达点"遗憾"，不过如今已经成为一种习以为常的惯性了，没有消息，可能就是最好的消息。以至于你若是告诉系列粉丝"《王国之心Ⅲ》马上要公布大消息咯！"，他估计会淡然的回答"哦是嘛？取消开发？"。当然这绝对不是真心话，只是一种无奈的自我调侃以及对作品本身坚定不移的信仰，这份爱很扭曲，但却发自真心。

虽然《王国之心Ⅲ》直接缺席了本届 E3，但粉丝们还是挺兴奋的，因为 SE 提前几天在洛杉矶举办的《王国之心》交响音乐会世界巡演"上提前放出一段全新的 PV，实打实地展示了不少干货——全新的战斗形态、久违的同伴联携以及影片最后提到罗克萨斯时那段暧昧的台词，简直就像"狂欢"一般，而野村哲也还表示将会在 7 月 15 日的迪士尼 D23 展会上公开新的宣传片和新的世界，到时候会让粉丝们更加兴奋。是的，即便遗憾之情再怎么强烈，也会瞬间被新一轮的期待所淹没。

From Software新作

正当玩家们还在缅怀《黑暗之魂Ⅲ》时，From Software 一封招聘引起了大家的注意，纷纷猜测将会有新作于今年 E3 公开，其中最大的可能性莫过于《血源》新作，去年愚人节一张《血源Ⅱ》的 PS 图片还被翻了出来，在玩家圈中疯传。毕竟是老掉牙的玩笑，当真的玩家并没有多少，而另一条来自 4chan 的爆料着实吓到了不少人，称宫崎英高新作代号为《Phantom Wail》，将融合玛雅文化和空手武术，打造一款全新的 IP。另一些爱搞事的人也不会放过这个机会，就在 E3 发布会的前几日，一张偷拍的《Bloodborne Kart》logo 照片在网上流传。虽然照片左下角的"origin"便表明了消息的真假，但"血源＋卡丁车"的脑洞着实让玩家们乐得不行，更有人利用游戏素材 PS 了几张以假乱真的实机画面。但是很可惜，直到结束 From Software 的身影也未出现在今年的 E3，只留下些笑过后哀嚎的玩家。（我不求《血源Ⅱ》了，给我个卡丁车也行啊。）



▶玩家自制的"血源卡丁车"实机画面，看起来还真像那么回事

精灵宝可梦



▲只有系列通用LOGO，甚至连副标题都没有的"终极画饼"。

前年和同事直播 E3 的任天堂发布会后曾感叹：如果任天堂能把自己网络发布会的内容放到 E3 发布会上就好了。今年也有同样的感慨，尽管短短的发布会上称得上是猛料连连，但总觉得缺了些什么。想了想，其实是缺了《精灵宝可梦》的正统作品，其实就在 E3 前，本人已经在官方的《宝可梦》发布会获知了《究极之日 / 究极之月》的新消息，但人总是不会知足的，还是想在 E3 上获得更多的消息。尽管也知道，按照以往的惯例，任天堂并不会藏些消息留在 E3 上。

果然，任天堂 E3 发布会上的名单里，没有如愿看到《精灵宝可梦》的正统作品，哪怕重复一下《宝可梦》发布会的内容都没有，所以到发布会结束，虽然因为接连的游戏公布而开心，但也一直有失落的感觉。还好后来公布了 NS 版《宝可梦》新作，不过也仅仅是提一下而已，甚至连 LOGO 都没有。不过毕竟是之前《宝可梦》发布会和 E3 发布会都没提到的，所以这方面，反倒没有什么失落感和奢求了。

死亡搁浅

"画饼大作"《死亡搁浅》缺席今年E3着实让不少玩家感到失望，不过对于那些有一直关注小岛秀夫以及本作的玩家来说，在看到小岛秀夫在个人推特上宣布本作会缺席E3时，实际上内心是毫无波澜的。因为从去年E3到现在所公布的情报来看，虽然大家都知道游戏一直在开发，但开发进度、游戏情报等相关信息作为外人的玩家们几乎是一无所知的，原因很简单，毕竟小岛自己也没怎么提过。有关注小岛的玩家大概都知道他的推特除了游山玩水以及和明星合照外基本没有多少和《死亡搁浅》有关的内容，即便有也是一些无关痛痒的所谓"新情报"。但你说他摸了一年鱼嘛，又好像不太对。SIE北美CEO Shawn Layden就跟媒体说了游戏已经有一个可以运行的原型版本，他还玩过了，就是玩不懂而已……

当然回顾一下监督之前出品的游戏，习惯"慢工出细活"的小岛秀夫想必最后也不会让各位玩家失望。缺席E3固然让人失望，但各位玩家请相信业界摸鱼小能手小岛秀夫《死亡搁浅》啊，已经在做了。



■"不务正业"已然成为小岛秀夫的日常

最后生还者2

自从上个世代以来，顽皮狗的新作几乎每年都是索尼E3发布会不可或缺的重要部分，每年不看到顽皮狗的最新作，仿佛就会觉得索尼的发布会还未结束似的。去年《最后生还者2》的首次亮相不仅让顽皮狗的粉丝们欢呼，也承接了将要迎来阶段性完结的《神秘海域》系列"。所以本作自然而然地成为了今年E3索尼发布会大家关注的重点。但很可惜，这次发布会让粉丝们失望了。虽然顽皮狗还是带来了《神秘海域 失落的遗产》，但是最重要的《最后生还者2》却一点痕迹都没有，更不要说会不会有实机影像什么的了。不过，一部优秀的作品需要时间去雕琢，当初《最后生还者》也是经历了延期才能跟大家见面的，《最后生还者2》的缺席或许表明了游戏的开发进度可能并不理想，所以我们不妨给这部作品更多的时间，我相信顽皮狗绝对不会辜负我们的期待。



索尼的新掌机

不出所料，今年E3上依然几乎是"毫无PSV痕迹"。大家都清楚，在欧美市场早已是一潭死水的PSV显然不可能再有逆转的可能性，因此很多人此前都期待索尼能够推出新的掌机，不过显然最后还是落空了。背后的可能性除了索尼自己对掌机市场缺乏信心外，或许也是对对手的新主机策略有所顾忌。

即便任天堂一再强调NS是一款"家用机"，但其主打的形态切换，对掌机市场无疑是巨大的冲击。以往索尼能够在掌机领域占有一席之地，大幅领先对手的性能是关键优势之一，一定程度上弥补了软件阵容上的不足，也成功吸引了一些比较倚重于画面表现的作品。然而NS的出现让这点优势荡然无存，NS的性能在移动设备中已经处于前列水平，索尼显然难以在硬件上占据明显优势，至于软件方面，第一方作品差距太大已不必多说，而第三方游戏，若索尼的新掌机在硬件性能和市场号召力上都比不过NS，那么拿什么来吸引厂商呢？以索系掌机长久以来偏安亚洲小市场的情况，想让索尼砸钱拉独占更不现实。所以这恐怕不仅仅只是"今年E3没有公布新掌机"那么简单，极有可能会是"索尼今后都不会再推出新掌机"这种永远的遗憾。

▼PSV是否会成为索尼掌机平台的绝唱？



Rockstar缺席

虽然R星有着不参加E3的光荣传统，但是全球玩家仍然对其在E3 2017上的表现报以期待。毕竟《荒野大救赎2》在E3前刚刚公布延期，而游戏从公开到如今基本就没有放出过什么有价值的情报，在本届E3展上来点儿干货安抚群众也在情理之中。更吊人胃口的是在E3展开幕的前几天，网上突然传出《学园坏小子》（俗称"恶霸鲁尼"）的新作情报，看上去像模像样，十分逼真。最终R星还是让人失望了，它完全缺席了本届E3。

不过就在E3期间，R星以另类的方式吸引了玩家的眼球。6月15日，由于R星叫停了《横行霸道V》最受欢迎的MOD制作工具OpenIV，大量玩家在Steam上给《横行霸道V》刷差评，将这款神作的评价一路刷到了"差评如潮"。虽说如今这个评价对于游戏的销量已经没有什么影响，但R星还是表示会寻找更好的解决方式。当然按照惯例，这件事就不了了之了。

Rockstar Games
@RockstarGames



Red Dead Redemption 2 is now coming Spring 2018: rsg.ms/9f3de98

翻译自英文



17/5/22 下午1:05

▲Rockstar在E3前一个月宣布《荒野大救赎2》延期至2018年

TOPIC

微软、任天堂："一起联机吧！"索尼："不了。"

放在几年前，跨平台联机可能还显得有点天方夜谭。但在今年 E3 过后，跨平台联机开始慢慢变成现实。在微软发布会上，《我的世界》宣布将在夏季更新中加入跨平台联机功能，届时 NS、XOne、Win10 和手机版的玩家将可以互联；而在任天堂直面会上，《火箭联盟》在宣布登陆 NS 的同时也将支持跨平台联机。无论从玩家还是厂商的角度来看，跨平台联机都是个不错的主意，但出乎各位意料的是，索尼并没有加入到这一计划当中。

"任天堂是个非常棒的伙伴，我们在很多方面都很尊敬他们，并很高兴能够及早支持 NS 平台，" Xbox 的部门经理 Dave McCarthy 说道，"坦白说，我们很想看到索尼也能加入进来。我们已经沟通过了，但他们暂时还没有加入的打算。但我希望他们也能加入我们，我认为对玩家而言这显然是一件好事。"

在被外媒问道为什么不加入跨平台联机时，索尼的全球市场营销总监 Jim Ryan 回答道："在过去我们也这么做过，对于那些对此有兴趣的开发商和发行商，我们向来都持以开放态度。但很遗憾，这（不开放跨平台联机）是我们和其他利益相关者共同做出的商业决定，在这里我不会讨论具体细节。"



而在被一再追问后，他才给出了以下的解释："《我的世界》是一款全年龄游戏，玩家群体是非常年轻的。而作为在线服务的提供者，索尼有义务和责任保护用户。当玩家在 PS 平台游玩时，一切都还在索尼的监管之下，可一旦跨平台联机，有些情况就不受索尼控制了。"





编辑围观 COMMENTS

纱迦



其实嘛，只要厂商肯用心，跨平台联机根本就不是什么事儿。2001 年的《CAPCOM VS. SNK 2》就实现了 DC 和 PS2 之间的联机。16 年前后主机游戏的联机环境不可同日而语，要想搞跨平台联机毫无难度，只不过占优势的一方往往不愿意便宜别人，所以指望索尼松口怕是难喽！

余烬



在这个 PS4 已经卖了 6040 万套的如今，索尼说出这一番话还是有些底气的。当然，对于玩家来说，跨平台联机不见得是一件好事，比如 PC 玩家的加入可能会对主机玩家的游戏体验造成影响。而跨平台联机游戏的增多，也就意味着独占游戏可能会减少，这对某些传统厂商来说也不见得是件好事。

嘟尼



跨平台联机方案能够有效地提高玩家们在跨平台游戏里的联机体验。其实索尼在《街头霸王 V》中就已经尝试了 PS4 与 PC 的跨平台联机，目前体验上也优化得越来越好，而如今却拒绝跨平台联机的提议，实在令人难以理解。所谓以"安全"和"保护"作为理由，其实是站不住脚的。

业界声音 THE VOICE

暂且不提我是这家公司的雇员，即便是以一名玩家的角度，我也很高兴看到跨平台联机。作为公司，我们想摆脱过往的刻板形象并试图让更多人接触到我们的IP。虽然《火箭联盟》是属于Psyonix的IP，但我们还是希望能有更多人能通过跨平台联机和我们的主机以及玩家产生互动。



Charlie Scibetta
任天堂北美公关总监

当在 E3 上被问到，以往给人以“自成一派”的任天堂，为什么会在跨平台联机上采取如此开放的态度，任天堂北美公关总监 Charlie Scibetta 如是说道。

E3 2017 观众人数达 7 万 未来或离开洛杉矶



E3 2017 已经落下了帷幕，根据主办方美国娱乐软件协会（ESA）的数据，今年 E3 的入场观众人数为 68400 人，比起去年 50300 人产生了大幅增长。当然，这多出来的 18000 人很大程度上是得益于今年 E3 向公众销售了 15000 张门票。

对于那些曾现场去过 E3 现场的人来说，E3 举办场馆洛杉矶会展中心是再熟悉不过了。然而在三年后的未来，E3 可能将不再在洛杉矶会展中心举行。ESA 的首席执行官 Mike Gallagher 表示，如果现在的洛杉矶会展中心不对设施进行一番现代化的升级，让空间能再大一些，他们可能会寻求其他选择。另外他还希望两个展厅能够再靠得近一些，让入场观众不需要再走上一大段路才能穿梭于两个展厅之间。

当年，即便要换也是几年后的事情了。在公布观众人数的同时，ESA 也公布了明年 E3 的时间和地点，明年 E3 将会在 6 月 12-14 日举办，地点仍然是洛杉矶会展中心。

还有这种操作？《命运 2》主机版为何提前发售

在 E3 2017 上，开发商 Bungie 宣布《命运 2》主机版比原定时间提前两天发售，也就是 9 月 6 日星期三。延期我们是见得多了，提前发售倒是很少见，那么到底是为什么呢？Bungie 的首席设计师 Luke Smith 在接受采访时给出了如下的答案。

游戏不是在原定的周五而是周三发售，是为了减少服务器以及技术人员的压力。因为一般来说，游戏的在线人数会在游戏发售后的第一个周六达到峰值，如果在周五发售的话，那么留给技术人员测试服务器压力的时间就会不够，这样极有可能会导致周六服务器因为人数超过预期时而发生故障。放在周三发售的话就可以给技术人员更多的时间来调整，减少服务器崩溃的几率。

值得一提的是，港服 PS4 玩家可以在没有预购本作的情况下在 7 月 19 日参加 beta 测试，对本作感兴趣的玩家不妨去尝试一番。

CALENDAR 周·游记 2017.06 Jun

星期日 11

- E3 2017 EA 展前发布会举行 并公布了《圣歌》、《极品飞车 复仇》等多款新作。
- E3 2017 微软展前发布会举行 确定 XOne X（也就是“天蝎”）将会在今年 11 月 7 日发售，售价为 499 美元。
- E3 2017 Bethesda 展前发布会举行，公布的游戏阵容中引人注目的有《邪恶深处 2》以及《德军总部Ⅱ 新巨人》。

星期一 12

- E3 2017 育碧展前发布会举行，公布了《马里奥 + 疯兔 王国之战》、《刺客信条 起源》、《孤岛惊魂 5》、《超越善恶 2》等多款新作。
- E3 2017 索尼展前发布会举行 并公布了《战神》、《蜘蛛侠》等多款去年公布游戏的实机影像。

星期二 13

- E3 2017 任天堂直面会举行《异度之刃 2》、《超级马里奥 奥德赛》等多款游戏在直面会上公布。值得一提的是，离开玩家视野一段时间的“《银河战士》系列”新作《银河战士 Prime 4》确定了正在开发，确定开发的还有对应 NS 平台的“《精灵宝可梦》系列”最新作。两个游戏的更多情报将会在明年公布。

星期三 14

- Konami 宣布《潜龙谍影 生存》将延期至 2018 年。

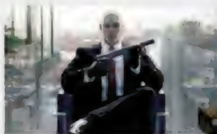


星期四 15

- “《横行霸道》系列”MOD 管理器 OpenIV 开发者发表公告由于 Take-Two 官方的干涉，他们将停止 OpenIV 的更新并关闭其服务。
- E3 2017 结束。

星期五 16

- 《无夜国度 2 新月的新娘》繁体中文版确认，但发售日未定，日版将于 8 月 31 日发售。
- “《杀手 47》系列”开发商 IO Interactive 宣布独立 系列 IP 将由其保留。



星期六 17

- 《极限竞速 7》上架国服 Win10 商店，标准版售价为 249 元，终极版售价 549 元，其中终极版除了有首日车辆包、VIP 资格和车辆通行证等特典奖励外，还可以提前 5 天进行游戏。

CALENDAR
周·游记
2017.06
Jun

星期日

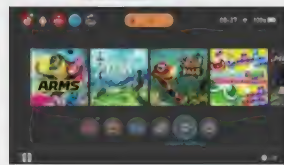
18 ● 48 小时独立游戏比赛 2017 年 CiGA GameJam 落下帷幕，其中深圳站的获奖作品有《The Patient》、《Tr2》和《Tree Defense》。

星期一

19 ● 343 工作室的编剧 Jeff Easterlin 在官网上确定短时间内不会公布任何有关于《光环 6》的消息。

星期二

20 ● NS 放出 3.0.0 更新补丁，增加了一系列新功能，其中包括将对应任天堂授权的第三方手柄以及通过手柄震动来寻找手柄等的新功能。



星期三

21 ● 2017 年 PlayStation 中国发布会时间确定为今年的 7 月 26 日，于上海梅赛德斯奔驰文化中心·音乐俱乐部举行。

下一个主角 就是你！

星期四

22 ●游戏发行平台 GOG 正式支持简体中文和人民币结算方式。
● Paradox Interactive 宣布由黑曜石开发的 PC 角色扮演游戏《永恒之柱》的完全版将会在 8 月 29 日登陆 PS4 和 XOne。

星期五

23 ●于 6 月 15 日登陆 TGP 的国产独立游戏《艾希》首周销量超过 10 万份，值得一提的是，本作在去年还登陆了 PS4。
● Steam 夏季特卖正式开始。

星期六

24 ● Rockstar 宣布解封第三方 MOD 管理工具 OpenIV。

玩家恶评 官方让步 OpenIV 终被解封

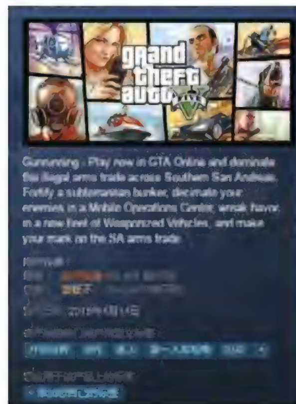
OpenIV 是一个在《横行霸道IV》面世，并一直被玩家使用最多的 MOD 管理器之一，然而 6 月 15 日开发者发表公告，称由于 Take-Two 官方的干涉，他们将停止 OpenIV 的更新并关闭其服务。

实际上官方对于 MOD 一直都采取不支持的态度，当年《横行霸道Ⅴ》PC 版发售后不到一个月的时候，官方就发表声明 MOD 只能在线下模式使用。从保护线上玩家利益的角度来说，这种做法无可厚非。而 OpenIV 禁用也不意味着 MOD 会从此被禁用，但失去一个如此优秀的管理器无疑会让玩家在使用 MOD 变得非常不方便。

而玩家也在社区上表达了自己的严重不满，STEAM 评价也从原来的“褒贬不一”下降到了“差评如潮”。OpenIV 团队用近十年时间无偿服务于玩家，最后的结果却是如此，这是很多玩家不满的原因。MOD 是延续一个游戏生命力最好的方法，Bethesda 和 Valve 都深谙其道，两者都还用官方平台将其“招安”。

不过作为开发商的 Rockstar 可不想因为这件事而让游戏的口碑继续下滑。在 6 月 24 日，Rockstar 在其官网发表了声明，对这些抱有不满态度的玩家做出了回应，表示已经说服发行商 Take-Two 不再干涉 Rockstar 游戏的第三方 MOD。

与此同时，Rockstar 已经联系了 OpenIV 的制作者 Yuriy Krivoruchko 并协商解决了问题，OpenIV 也再次开始更新，玩家可以继续使用这个管理器。当然，和之前类似，MOD 依然不适用于在线模式，而且所有的 MOD 都只能用于非商业用途，并尊重第三方的知识产权。





业界声音 THE VOICE

《马里奥+疯兔 王国战争》是我实现梦想的一部作品，不仅仅是作为一个游戏开发者，更是身为一个普通游戏玩家。



Davide Soliani
育碧米兰创意总监

担任《马里奥 + 疯兔 王国战争》创意总监的 Davide Soliani 是任天堂以及宫本茂的忠实粉丝，15 年前他在米兰为了见宫本茂一面在雨中等待了 10 个小时，12 年后他代表育碧向宫本茂寻求合作，今天，他创造出了双方 IP 的融合之作《马里奥 + 疯兔 王国战争》。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2017.6.27 -2018.2.27

今年 E3 发布会各大厂商的阵容都非常给力，以前画得饼也到了要交货的时候。天啊！夏季那么多游戏，怕不是要玩暴毙了。

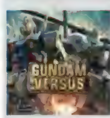
注
1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	468港币	动作射击	中文版	17岁
29	PSV	绝对绝望少女 枪弹辩驳间章	絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	Spike Chunsoft	3800日元	动作冒险	日版	17岁
30	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	268港币	动作	美版	未定

2017年7月

16 PS4 高达VS 攻略预定
GUNDAM VERSUS
■BNEI ■预计售价：509港币 动作 | 中文版 | 全年龄



本作是《VS》系列”的第五世代作品，同时也是系列第一个优先于街机平台推出的一作。就目前的体验会来看，本世代依旧保持了以往的极高质量，机体的动作流畅无比，各个招式的还原度也很足。虽然大部分机体的招式没有改动多少，觉醒部分也参照当前街机最新作，但新加入的下冲喷射确实颠覆了大多机体在上个世代的打法。这次的参战作品虽然有个别老作品缺席，但新参战作品都非常强势，相信能给玩家一场十足的高达对战体验。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4/PSV	欧米伽迷宫 Z	ωLabyrinth Z	D3 Publisher	7800/6800日元	角色扮演	日版	17岁
6	PS4/XONE	我的世界 故事模式 第二季	Minecraft Story Season Two	Telltale Games	未定	角色扮演	中文版	全年龄
13	PS4	箱庭公司	ハコニワカンパニワークス	日本一	6980日元	模拟育成	中文版	全年龄
13	3DS	永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼	Ever Oasis 精霊とタネビトの蜃気楼	Nintendo	4980日元	动作角色扮演	日版	全年龄
13	3DS	点心世界 寻宝者	スナックワールド トレジャラーズ	Level-5	4800日元	角色扮演	日版	未定
13	3DS	嗨！皮克敏	Hey！ピクミン	Nintendo	4980日元	平台动作	日版	未定

13 PS4 最终幻想XII 黄道纪元
Final Fantasy XII The Zodiac Age
■Square Enix ■预计售价：398港币 角色扮演 | 中文版 | 12岁



《最终幻想XII》是 2006 年 SE 在 PS2 平台上推出的 RPG，拥有恢弘庞大的世界观、史诗级的壮阔剧情以及极具创新意味的系统，曾获得包括《Fami 通》、UCG 在内多家游戏媒体的满分评价。时隔 11 年之后，本作将在 PS4 平台复活，不是单纯强化了画面这么简单，而是对战斗系统进行了强化，PS4 版将允许角色同时习得两种职业，如此一来玩家就可以制定出更具策略性的战术来应对不同的战况。值得一提的是，本作的繁体中文版将于 7 月 13 日同步发售。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
20	NS	Fate/新世界	Fate/ EXTELLA	Marvelous	7800日元	动作	日版	15岁
21	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	5980日元	动作射击	日版	全年龄
28	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
28	PS4/XONE	火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	NARUTO－ナルト－ 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	未定	动作	中文版	12岁
29	PS4/3DS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	8980/5980日元	角色扮演	日版	全年龄

2017年8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	3DS	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟	大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟	Capcom	未定	文字冒险	日版	未定
8	PS4	狱刃 塞娜的献祭	Hellblade: Senua's Sacrifice	Ninja Theory	29.99美元	动作	中文版	17岁
15	PS4/XONE	混沌特工	Agents of Mayhem	Deep Silver	59.99美元	动作射击	美版	17岁
22	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	268港币	动作冒险	中文版	DLC
24	PS4/NS	海贼王 无尽世界R 加强版	One Piece：Unlimited World Red Deluxe	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
24	PS4	新次元游戏 海王星 VIIR	新次元ゲイム ネプテューヌVIIR	Compileheart	未定	策略	日版	未定
24	PS4/PSV	深夜回	深夜廻	日本一	未定	动作冒险	中文版	未定
24	PS4/PSV	失落之子	The Lost Child	角川Games	6800日元	角色扮演	日版	未定
25	PS4/XONE	麦登橄榄球 18	Madden NFL 18	EA	449港币	体育	美版	未定
25	NS	怪物猎人×× NS版	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver	Nintendo	5800港币	动作	日版	15岁
29	NS	马里奥+疯兔 王国之战	Mario+Rabbids Kingdom Battle	UbiSoft	59.99美元	策略	中文版	未定
29	PS4	新·大众高尔夫	Everybody's Golf	SIE	268港币	体育	中文版	未定
31	PS4/XONE	生化危机 启示录 揭幕版	BIOHAZARD：Revelations Unveiled Edition	Capcom	未定	动作射击	中文版	未定
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	6480日元	角色扮演	日版	未定
31	PS4/NS/PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
31	PS4/XONE	奇异人生 风暴前夕	Life Is Strange: Before The Storm	Square Enix	未定	文字冒险	美版	未定

2017年9月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4/XONE	命运2	Destiny 2	Activision	428港币	角色扮演	中文版	未定
14	PS4/XONE	职业进化足球2018	PES 2018	Konami	398港币	体育	中文版	未定
15	3DS	银河战士II 萨姆斯归来	MetroidII Samus Returns	Nintendo	未定	平台动作	日版	全年龄
15	PS4/XONE	冤罪杀机 界外魔之死	Dishonored: Death of the Outsider	Bethesda	未定	动作冒险	中文版	17岁
19	PS4/XONE/NS	NBA 2K18	NBA 2K18	2K Games	468港币	体育	中文版	12岁
21	PS4/XONE	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	398港币	格斗	中文版	12岁
22	PS4/XONE	赛车计划2	Project CARS 2	BNEI	未定	竞速	中文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 闪の轨迹III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁
28	NS / 3DS	火焰之纹章 无双	ファイアーエムブレム無双	Nintendo	未定	动作	中文版	未定
28	PS4	限界凸城 装甲城堡	限界凸城 キャッスルパンツァーズ	Compile Heart	未定	角色扮演	日版	未定
29	PS4 / XONE / NS	FIFA 18	FIFA 18	EA	468港币	体育	中文版	全年龄

2017年10月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
10	PS4 / XONE	中土世界 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	WB Games	未定	动作冒险	中文版	未定
13	PS4 / XONE	邪恶深处2	The Evil Within 2	Bethesdas	59.99美元	动作射击	中文版	17岁
17	PS4 / XONE	WWE 2K18	WWE 2K18	2K Games	468港币	体育	美版	17岁
27	PS4 / XONE	德军总部II 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossu	Bethesdas	59.99美元	主视角射击	中文版	17岁
27	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	中文版	未定
27	PS4 / XONE	刺客信条 起源	Assassin's Creed Origins	UbiSoft	490港币	动作角色扮演	中文版	17岁

2017年11月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWII	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
10	PS4	二之国II 亡归王国	二ノ国II レヴァナントキングダム	Level-5	未定	角色扮演	日版	未定
10	PS4 / XONE	极品飞车 复仇	Need for Speed Payback	EA	449港币	竞速	中文版	未定
16	PS4	GT赛车 竞赛	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线II	STAR WARS Battlefront II	EA	449港币	主视角射击	美版	未定
10	PS4	初音未来 歌姬计划 未来之音 DX	初音ミク Project DIVA Future Tone DX	SEGA	未定	音乐	中文版	未定

2017年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定
秋	PS4 / NS	消逝的星球	Lost Sphear	Square Enix	未定	角色扮演	日版	未定
秋	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者	Dragon's Dogma：Dark Arisen	Capcom	未定	角色扮演	中文版	未定
秋	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	未定	角色扮演	日版	未定
秋	PS4	巨影都市	巨影都市	BNEI	未定	动作	日版	未定
年内	PS4 / XONE	吸血鬼	VAMPYR	DONTNOD	未定	动作角色扮演	美版	16岁
年内	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	未定	主视角射击	日版	未定
年内	PS4	纳克大冒险2	Knack 2	SIE	未定	动作	中文版	未定
年内	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / XONE / NS	索尼克 武装力量	Sonic Forces	SEGA	未定	动作	美版	未定
年内	PS4	小魔女学院 时之魔法与七不思议	リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議	BNEI	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	3DS	进击的巨人2 未来的坐标	進撃の巨人2～未来の座標～	Spike Chunsoft	未定	动作	日版	未定
年内	PS4	太鼓之达人 祭典上的咚咚嗒咚	太鼓の達人 セッションでドドンがドン	BNEI	未定	音乐	日版	全年龄

2018年2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4 / XONE	孤岛惊魂	Far Cry 5	UbiSoft	59.99美元	主视角射击	中文版	17岁

2018年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	PS4 / XONE	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作	美版	未定
春	PS4	蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	美版	未定
春	PS4	异说 最终幻想 NT	Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix	未定	动作	日版	未定
春	PS4 / XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	59.99美元	动作	美版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	怪物猎人 世界	Monster Hunter World	Capcom	未定	动作	日版	未定
春	PS4	战神	God of War	SIE	未定	动作	中文版	17岁
春	PS4 / XONE	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	未定	格斗	美版	未定
春	PS4	汪达与巨像	Shadow of the Colossus	SIE	未定	动作冒险	中文版	未定



Xbox部门负责人Phil Spencer称Xbox的发展不需要依赖《战争机器》和《光环》等老牌游戏

微软新游戏阵容将关注包括早期核心用户在内的所有玩家

转眼间Xbox One上架已经快四个年头。通常来讲，这就意味着微软可能会逐步转移对早期用户和核心玩家群体的重点关注。然而随着今年Xbox One X问世、并且将与原主机同时在售的情况来看，这一次微软计划将所有类型玩家都收入囊中。

在之前的采访中，微软Xbox部门负责人Phil Spencer指出，在今年的E3展会上，微软的发布会将比以往的都要长，这正是微软将从之前的重点关注初期和核心用户策略转向照顾所有玩家的很好证明。

"如果大家看到了我们所做的展示，就会知道接下来微软共计会推出42款游戏，其中有22款是Xbox One主机独占，"Spencer说。"这些游戏内容涉及面非常广，适合包括早期核心用户在内的所有Xbox One玩家。像《圣歌》和《地铁 流亡》，还有《我的世界》、《Super Lucky's Tale》、《精灵与萤火》等游戏都更强调家庭主题，也更友好。之前我在考虑能够将哪些游戏放上我们的主机平台带给玩家时，就考虑到了玩家的地域、年龄差异以及游戏的不同类别，这也是我们在E3的舞台上展示如此大量、类型差异如此大的游戏阵容，以及展示世界上最强大的主机Xbox One X的原因。"


□Phil Spencer

就目前的状况来看，索尼针对主机进行了业界十分熟悉的中期更新，任天堂则推出了NS，游戏界之前形成的对于主机开发的固有理念似乎正在逐步崩解并陷入混乱。许多出现周期完全不同的主机设备交叠存在，形成了直接的对比，也产生了不同的目标用户群体。对于平台拥有者和各类平台的开发者来说，似乎面临着不小的困难。如同游戏公司为了一直满足初期用户需求而不断解决问题一样，满足核心用户、临时用户甚至家庭用户需求所面对的困难程度丝毫不差。Spencer却表示十分愿意迎接满足所有玩家需求所带来的挑战。

"我认为任何状态健康的大型生态系统根本不应该依赖于某一个客户群体，无论是手机、PC还是主机平台都应该如此。"Spencer说："某种程度上来讲，主机已经形成了固定的循环周期，所以灵活性相对较低。至少这是我目前的看法，至于真相如何我也不太确定。"

"我认为目前主机业务的能量都处于增强状态。无论是任天堂的NS，索尼的PS4，还是我们目前正在做的这些主机表现都相当良好。五年前我还存在这样的疑问，'主机行业死掉了吗？是不是每个人都将只会用他们的iPad玩游戏？'而如今我们大家都看到了任天堂、索尼、微软这三大主机制造商所收获的真正意义上的巨大成功。全球主机业务量目前已达到千亿，玩家数量也已过亿。主机力量的强势增长对我们来说意味着需要同时吸引更多元化的目标客户，正如我之前说的，



■Xbox One X

主机的发展受到了现在消费者选择趋势的鼓励，去年美国假日季期间售出的电视有一半以上是4K电视。

实际上这是主机业务发展的巨大推动力。”

尽管微软E3发布会上的大部分内容都围绕核心市场和Xbox One X展开，但Spencer知道与之相对的许多其他业务亦将带动公司的未来发展。

“我们不得不考虑整个主机系列，包括S和X在内的所有主机的发展。下一年我们将售出比Xbox One X数量更多的Xbox One S，”Spencer说。“这一直是发展计划的一部分。价格对于那些后来才接触到新一代主机的用户来说尤为重要，我希望现在美国地区限时推出特价249美元的Xbox One S是人们能够接受的东西。我们的发布会也是为了面向所有观众。”

毫无疑问，无论是从官方售价还是目前拥有支持4K主机的玩家数量来看，Xbox的适用性都会受到限制。Spencer在采访中提出的观点弱化了这一缺点，他说主机的发展受到了现在消费者选择趋势的鼓励，去年美国假日季期间售出的电视有一半以上是4K电视。

“我们向消费者做了一些与Xbox One X相关的调查显示，超过一半的对该主机感兴趣的消费者使用的是1080p电视，”他说。“这也是我们将重点放在超级采样这样的事情上的原因，我们只是为了保证即使消费者在1080p电视上运行Xbox One X主机也能获得最佳体验。总体来看，也不只是根据4K电视的适应性而确定主机的适用性。”

毫无疑问Xbox One X是微软E3发布会上的重头戏，和像《光环》、《战争机器》等并没有出现在发布会上的标志性Xbox老牌游戏系列一样重要。

“实际上我对此感到非常骄傲，”Spencer说。“我是这样想的，发布会上一共展示了42款游戏，比过去任何一次分配给游戏展示的时间都要长。我喜欢那些出现在观众面前的游戏，没有任何一款能够让我说出‘这个应该略过’这样的话，每一款游戏在这个舞台上都拥有一席之地。”

“大多数人给我们的反馈是我们能够办好这个超过90分钟的发布会，但是我们并没有把《光环》和《战争机器》作为内容放入其中。人们都清楚我们拥有《光环》和《战争机器》，对我们来说这也是非常重要的游戏系列品牌。我认为这是我们办好一场伟大的游戏发布会可以依靠的力量，然而却不是必须要依赖于《战争机器》和《光环》的力量。”Spencer强调道。

EA总裁Andrew Wilson 谈论游戏开发的未来发展

未来五年游戏发生的变化会比过去45年的变化还要多

出生于澳大利亚的42岁游戏制作人Andrew Wilson已经在EA公司工作了18年之久，并于2013年9月开始担任这一游戏巨头的CEO。由于之前成功运营了《FIFA》足球游戏系列，在公司前老板John Riccitiello退休6个月后，Andrew拿到了公司的控制权。这样一来，Andrew发现如今他主导的公司正处于自己从业35年以来最戏剧性的转折时刻。

早在6年前，也就是2007年8月，Riccitiello就曾召集所有的高管在纽约W酒店召开会议，为公司制定了雄心勃勃的长期发展计划，希望从根本上转变公司制作和开发游戏的方式。

据当时刚刚加入公司，并负责EA Sports运营的Peter Moore所说，这次会议之后成为了著名的“燃烧的平台”会议。“当时我们看到的信息令人非常震惊，”Moore说。“会议上使用的第一张幻灯片是位于北海的一个石油钻塔，第二张幻灯片则是伴随着爆炸噪音的深水地平线上升画面。”燃烧的平台“这个比喻是说，着火后你能够在这个地方继续待一会儿，但最终火势会燃烧到地面，或者在这种情况下，平台最终会沉入海里。你可以选择自己动手解决问题，也可以捂住鼻子跳下去。John说，‘我们选择了跳下去，于是我们看到了未来。未来游戏的发展将会变得数字化，未来我们必将面对的事实是玩家都会在掌控之中。’”

公司转变策略期间的岁月充满了喧嚣和挑战。改变公司以实现这一愿景是一个坎坷的旅程，然而到如今10年过去，Wilson十分希望传达EA所代表的新定义以及未来游戏发展的新愿景。今年是EA公司举办面向公众的EA Play展会的第二年。6月10日展会在好莱坞开幕，意在体现EA倡导的“玩家第一”的心态。展会将展示所有EA的最新游戏，包括运动游戏和新《极品飞车》和《星球大战》等游戏，试图为玩家


■EA总裁Andrew Wilson



■去年EA Play展会标志

提供一切可能的试玩机会以获得有用的反馈。

在今年的展会上，值得关注的是，许多游戏公司都出现了大的变化：展示的游戏比以往少了很多。

"我们展示更少的游戏，但是玩家的游戏时间就会更长，并且有更多的平台用户数量，这比18年前我所知道的数据多出了数十倍，"Wilson说。"出现这样的情况有一个很好的理由是人们都有基本需求。人们一旦超越了生活所必须的空气、食物、水和居所等物质需求之后，就会追寻归属感、社交能力、自尊以及战胜挑战创建自我价值等精神满足。自我的实现和创意元素留下了诸多宝贵的财富，"他说道，并指出这是让他无比兴奋的话题。"例如一般来说，当你观看娱乐节目时，无论是电影、电视或书籍，娱乐活动都会驱动或满足某些动机。当你早上开始工作的时候，你想谈论《纸牌屋》，或者你听过的最新专辑。然而最终，一天的生活开始，人们不得不面对生活琐事，而与他人分享谈论的想法也就结束了。电子游戏则不一样，你可以在现实和虚拟双重世界完成社交，最终获得成就感。我们在制作游戏的时候，会考虑到要让玩家感觉非常棒。我们会设置谜题、挑战，玩家则需要通过学习去克服这些难题，然后我们会设置难度更大的挑战。每一次突破都会让人们建立自尊心和自我价值肯定，然后填充内心的核心需求。"

随着某个游戏越来越多地满足这些需求，玩家就会对单一游戏保持忠诚并不断从中获得新的体验。这样的情况正在发生，就像我们曾在音乐界中看到的那样，游戏也在逐渐进入单一模式。Wilson说："100年前，听音乐是一种离散的体验。人们需要穿上燕尾服去剧院听管弦乐队或者歌剧表演。如今几乎所有的设备都有音乐播放功能。像Spotify这样的平台还会提供定制化服务，我们听到的音乐大都是平台根据我们平时输入的内容确定喜好进行筛选并推荐的。游戏的发展历程亦是如此。起初人们需要去街角的游戏厅才能玩到《双截龙》，之后逐渐发展为购买游戏光碟就能在家里的大电视上玩到各式各样的游戏。如今，随着手游和AR的出现，生活中各种各样的事情都能与游戏世界挂钩。于是我们看到这样的世界：在《FIFA》游戏中你跑步的数量会影响球员的力量；在《模拟人生》中，冰箱是否有食物直接决定了角色是否能够吃到东西。许多现实中的事物都以高度拟真化的状态出现在游戏中。人们开始模糊离散和聚集的界限。"

自Riccitiello于2007年召集会议以来，EA一直致力于建立超越游戏本身的产品。实现这一目标需要核心游戏平台，单个ID在玩家现已拥有的主机和未来可能拥有的主机上都能够使用；需要能够将游戏内容扩展到电脑、主机和手机的游戏引擎。

"有趣的是，当拥有了数字平台，能够与网络中的每一个玩家保持联系，一旦拥有能够将内容推送到现在或未来的每一台设备上的引擎，一旦拥有这个星球上最佳的创意并制作出新的、有趣的设计后，你就会忍不住问：'还能有什么呢？'"

> **随着某个游戏越来越多地满足这些需求，玩家就会对单一游戏保持忠诚并不断从中获得新的体验。**

Wilson坚信电子游戏的基础工作应该是"将令人称赞的故事放入交互世界中"，并一直要求团队通过各种各样的方式完成这一挑战。他们目前探索的方向看起来似乎只存在于幻想世界中。"我们这些天了解到的神经网络和机器原理是：在电脑中输入所有艾米莉·狄金森的诗，然后给电脑一个主题，它就能够写出艾米莉·狄金森式的诗句，像我这样的门外汉根本无法将这样创作出来的诗句与正作进行区分。"

"所以未来的发展是什么？如果想要创造新的《BF》游戏体验，你能够将之前写的所有战争故事都输入进去吗？它能够在每次你需要的时候都实时为你提供新的有趣的故事吗？"Wilson考虑道。"我们有平台，有引擎，有天才创意人员去思考如何实现这些设计，所以怎样我们才能通过技术让全球玩家实时享受到独特的定制内容？"

虽然这些构想听起来难以置信，Wilson却向我们确认这是可以实现的。"我们有研发团队专门研究这一课题。未来五年，将改变游戏制作的固有方式，体验到比过去45年的总量还要多的新变化。这就是为什么18年过去了，我依然从事这一行业并依然感到无比兴奋的原因。"

任天堂旗下游戏《神臂斗士》诞生始末

这个风格奇特的新式格斗游戏差点难与玩家见面

早在今年初任天堂发布会上公布的3D格斗游戏《神臂斗士》(ARMS)一直被认为是"奇怪的拳击游戏"，也成为任天堂旗下数年来最有趣的游戏之一。该游戏的角色外观色彩十分丰富，在游戏中角色之间会进行拳击比赛，用长长的弹簧臂互相攻击，而这些伸缩手臂都可以装配更加致命的特殊手套和小工具。可以说，这款游戏同时兼具了非常有趣的古怪之处和奇特的游戏策略等特点。

该游戏制作人矢吹光佑和艺术总监石川雅祥因他们之前的作品——《马里奥赛车7》和《马里奥赛车8》而出名，两人都在任天堂工作了十多年。矢吹光佑于2005年开始在任天堂工作，而石川雅祥则是在2004年进入任天堂。过去的12年中，他们参与开发了许多备受欢迎的任天堂游戏，其中就包括《塞尔达传说 黄昏公主》、《任天堂全明星大乱斗》、《新超级马里奥兄弟》和《任天狗》等。

在过去的工作经历中，他们总是参与开发那些之前就已经存在、已经受到玩家欢迎的游戏系列作品。然而，6月16日上架的NS版游戏《神臂斗士》则是两人为新一代任天堂主机和粉丝们开发的全新原创作品。在与《神臂斗士》相关的采访中，两人也分享了这个创意古怪、却成为今夏大热的任天堂游戏诞生的全过程。

当被问及这一古怪创意的由来，矢吹光佑说："任天堂一直在努力创造不同类型的游戏，这之中的许多作品最终并未得见天日。《神臂斗士》也是大家之前并未见到过的那种类型的游戏。他的诞生十分偶然。当时我们想为Switch做一款游戏，又恰好想到了可能会非常不错的新点子。大部分格斗游戏都是像《街头霸王》或者《全明星大乱斗》这样的侧面视角。这样设计的原因非常简单，就





是为了让玩家能够直观的了解与对手之间的距离。我们最初的理念是尝试制作一款背后视角的格斗游戏，然而在实际制作中我们发现这样的设计对于玩家来说难以掌控距离。在试着解决问题的过程中，我们意识到如果手臂能够伸缩就可以轻易地解决这个问题。这就是游戏设计最初的创意由来。我们想要传达格斗游戏的基本理念，然而在基于位置和距离的游戏设计之上，我们还希望能做出与众不同的东西。"

石川补充道："我们很快还意识到我们考虑的相机视角真的非常适合体感操控。一切就自然而然地产生了。"

"甚至到了建模阶段我们才意识到应该有一定的游戏开发策略，当我们察觉到的时候其实有些东西就已经在那了。我们非常清楚这款作品有格斗游戏的要素，但是真正在玩的时候才意识到因为视角的关系，很多地方与射击游戏非常相似。当这些要素以独特的方式叠加在一起，我们才发觉可能我们真的开发了一款全新类型的格斗游戏。"矢吹光佑道。

这款独特的游戏传达了这样一个事实：游戏中对手的出拳技巧可能非常棒，而为了游玩所产生的肢体语言则让人们感觉像是在进行真正的战斗。这一点让人惊叹。而游戏中也会一直保持着自己的独特之处。"当你在出拳的时候，整个人是开放的。我们想要传达的理念是：出拳时整个人处于开放状态是需要付出代价的。"矢吹光佑说。也就是说在游戏中角色出拳的同时防御也会最弱。

提起颇具特色的游戏角色，矢吹光佑解释道："事实上一开始角色的手臂还不是能够伸缩的状态。第一次建模时只是让角色拿着可以伸缩的类似于发射钩爪的东西，但是这样从屏幕上看起来非常奇怪，让人感觉出击动作非常不灵敏，这并不是我们要的感觉。于是石川先生建议与其从手部开始伸缩，不如直接设计成从角色肩部进行伸缩。把所有角色的袖子都拿掉，将整个手臂展示出来并且设计成可伸缩的类型。改动设计后大家都感觉这样非常合适，最终所有角色的特点都是如此。而且之前的设计中角色用手拿着伸缩工具，和拿着体感手柄的感觉太像了。现实中玩家的做法与游戏中角色的做法一样，都是在手中拿着东西，感觉特别落后。当我们将伸缩点改到肩部，并且通过手来操控出拳时，感觉会更直观。这让使玩家在现实中用控制器做的事情与屏幕上发生的事情有了更多联系。"

对于矢吹光佑来说，在角色设计上最重要的就是了解游戏希望表达什么。"我们希望所有角色的手臂都非常有表现力。而且，因为玩家是从角色背后看到所有东西，我们希望确保所有角色都有自己的独特个性，即使从背后只能看到他们的头和躯干，也能够感受到他们的不同。即使看不到脸，也要让玩家第一时间能够知道角色是谁。"

"Spring Man 是我设计的第一个角色，接着是 Ribbon Girl 和 Master Mummy。"石川说："他们是游戏的核心人物，在我设计完成后便有其他设计师加入进来，开始根据这些原型和设计理念开展工作，我也想看看他们是否能够找到一些与众不同的设计方向。当然，我们不能无休止地设计角色，在完成一定的工作后，我们不再追求设计更多不同的角色，而是将重点放在设计出 10 个真正强大又与众不同的人物上。"

据矢吹光佑所说，后续游戏中还会有许多新人物登场。"我们有具体的人物数量，但是现在会继续保密。也就是说，在所有的游戏角色放出后，如果本作依然很受欢迎，人们依然会玩游戏而且希望有更多的角色出现，我们就会考虑揭开谜底。"



▲《Arms》游戏角色Spring Man。

对于矢吹光佑来说，在角色设计上最重要的就是了解游戏希望表达什么。



黄金眼

GOLDEN EYE

■COS角色 弹簧人 ■出自《神臂斗士》
■Coser 梦叶 ■插画 西达cida

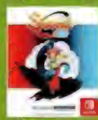
视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

桑塔 半精灵英雄

Shantae: Half-Genie Hero



下载

NS

[23]

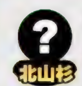
■WayForward ■平台动作
■2017年6月8日 ■美版

游戏简介：本作采用了 2D 卡通化的人物风格并配上爽快的打击手感，为玩家带来了一场畅快的冒险之旅。玩家将操作主角桑塔在城镇面临危险时挺身而出，使用她的强力发鞭和“肚皮舞”的变身能力打倒超级海盗，体验一把当城市英雄的感觉。

·经典再续 ·酣畅爽快 ·家庭悠闲

优点：
· 关卡设计出众
· 精良的画风和人设
· 流畅的打击感

缺点：
· 后期关卡重复
· 耐玩度欠佳
· BOSS 战过于简单



由于使用了日本的原画师来负责的画面，因此本作在画风上相当讨好玩家，尤其是女主角桑塔的人设，在美式风格的基础上加了许多日式动作游戏的要素，玩起来要亲切许多。**虽然是一款平台动作类游戏，但本作在系统上做了许多创新，经典的肚皮舞变换形态以及全新的遗物系统让游戏的战斗充满了异域风情。**美中不足的是由于太过于照顾新手而导致 BOSS 的难度设计得过于简单，再配上水准一般的剧情，让玩家的代入感大打折扣。



▲游戏的画风非常可爱，老少咸宜。



作为“《桑塔》系列”高清化的作品，本作的画面非常的精美，场景不仅层次分明且动态的流水和云朵等也相当自然，加上场景中那些动作夸张又动态的角色，游玩本作真是一种享受。在拥有流畅且反馈感强的动作系统的同时，本作的收集和隐藏要素同样不少。但过短的流程让本作只能算是精致的小菜。



本作的画面相较《海盗的诅咒》大有长进，虽然游戏难度有所下降，但却把握得更好，即使是动作苦手相信也能在稍加思索后解开关卡谜题。而本作的变身玩法也非常有意思，各种变身技能巧妙对应海陆空三轴场景，还能交叉衍生出不少神奇玩法，总之就素质而言，的确很值得一玩。

VG评论 COMMENTS

众神离别后 评《桑塔 半精灵英雄》
收集要素丰富，手感也很不错。就是关卡太少，为了收集每张图都要去好几遍。还有最后一关做得好无聊，纯粹是为了让才拿到不久的鸟身女妖变身来刷存在感的。

长孙季饫 评《桑塔 半精灵英雄》
流程略短，但整体很丰富，隐藏要素很多，再加上马上会有 DLC 更新，基本上完美。

神臂斗士

ARMS



NS

[24]

■Nintendo ■格斗
■2017年6月16日 ■日版

游戏简介:NS 上推出的首款 3D 对战格斗游戏，以两个 Joy-Con 作为拳头的体感操作是其卖点。游戏内有十个角色和 30 款拳套供玩家选择，可组合出的战术丰富多样。另外除了格斗模式外，还有打靶、排球和灌篮等丰富多彩的游玩模式。

·竞技对战 ·体感

优点：
· 体感格斗操作新鲜
· 丰富多样的玩法
· 角色与拳套的组合多

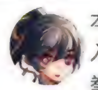
缺点：
· 角色缺少故事叙述
· 不同操作方式差距大



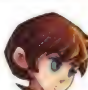
新鲜的设定使得这款作品与其他 3D 格斗有着绝对的不同之处。游戏中可多人游玩的模式丰富多样，角色与拳套之间的搭配决定了他 / 她的战术，新鲜感十足。游戏的缺点也非常明显，就是单机下的耐玩度不足，每个角色的设定和故事虽然在官方宣传中有公布，但游戏中却丝毫未见 或许在日后的DLC可以得到补充。另外就是操作上的差异，**用体感操作可以做到一些手柄操作做不出的动作，但体感在某些地方的灵敏度又不及手柄**，使得用不同操作方式的玩家在对战之前就处于不平等的地位，实在令人捉急。



▲对应角色的能力选择合适的拳套是非常重要的。



本作依然遵从任天堂的“第一眼亲切，深入发现难点”的基本思路。体感模式在出拳的时候要比手柄模式舒服不少。但是本作的本质还是一个格斗游戏，1V1 的情况下对战双方都需要很高的集中力，道具支援就显得非常多余。AI 的强度出人意料，难度 4 以上的 AI 不经过苦练甚至难以战胜。



本作没有繁杂的出招操作和连续技，初上手时较为恼人的体感操作方式，在熟悉后却能带来最为强烈的投入感。熟悉并掌握各种拳套和角色的特性后，就是纯粹考验立回技巧的实战博弈。拳套的收集和强化过程略为单一，缺乏出彩的剧情模式也是一大遗憾。

VG评论 COMMENTS

bbzerol 评《神臂斗士》
作为老任的又一个原创 IP，首发的表现已经相当好了。人物乍一看没什么不一样，玩过才知道差异性全在细节里，可钻研的东西非常多。希望日后能尽快补充新角色和新模式。

友利奈绪 评《神臂斗士》
各具特色的人物特性再加上三十种拳套，各种搭配延伸出了无穷的打法和风格。操作起来好像 ACT 那种锁定对手来回横向移动的感觉特别棒。再加上后续不断的更新修正，以及故事背景的增加，一定会好玩到爆。



《神臂斗士》如期发售，相信不少玩家已经投入拳师界奋斗了。这款游戏虽然目前内容少，但终究是一个3D对战格斗游戏，玩家的走位和对行动时机的判断要求是决定胜负的关键要素，想成为高端拳师还是得花上一段时间。下面就随着本篇攻略进入《ARMS》的世界，让自己在拳师之路上越变越强吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

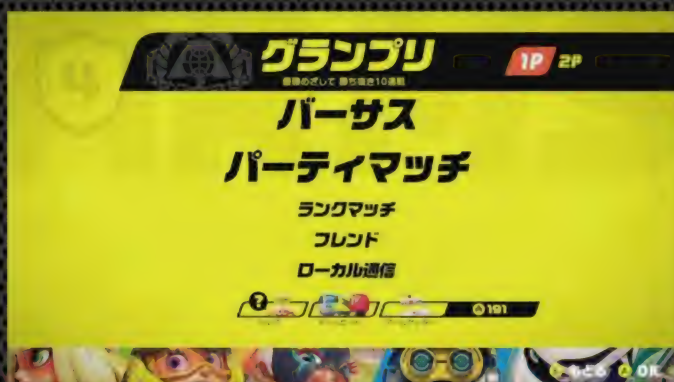
文 昂星团
美编 咕噜

对应游戏版本：1.00
体感操作完全适应时间：约1～2小时

系统简介

主菜单

选项	说明
グランプリ	选择角色进行10连战锦标赛，最多支持2人。共有7个难度可选，赛事中不会出现百人斩和混战规则
バ-サス	可随意游玩单机模式下的所有规则，最多支持4人，后文会逐个说明每个规则的内容
パ-ティマッチ	最多支持本地2人，随机匹配网络上的房间，与房间内的其他玩家随机对战
ランクマッチ	排位赛，只能单人进行，但需要先在单机锦标赛的4级难度中获得冠军才能解锁
フレンド	与NS好友进行网络对战，最多支持本地2人
ロ-カル通信	局域网联机对战，最多支持单机2人
ヘルプ	查看游戏的基本操作、对战规则、对战技巧、角色解说等信息
ア-ムセット	更改角色配置的拳套
ア-ムゲッタ-	用于解锁角色新拳套的小游戏



暂停菜单选项

选项	说明
グランプリ菜单选项	
つづける	继续游戏
ヘルプをみる	查看帮助信息
ゲ-ムをやめる	退出游戏
バ-サス追加选项	
キャラクタ-をかえる	更换角色
モ-ドをかえる	更换对战模式

神臂斗士		Nintendo
ARMS	格斗	日版
2017年6月16日	本地1～2人，局域网2～4人，在线2～4人	无对应周边
售价为6264日元		

NS

战斗操作方式

体感操作



携带模式



Joy Con操作



TIPS 与其他玩家对战的时候是不允许按Home键的哦。



战斗规则一览

1V1战斗

游戏最基础的战斗模式，把对方体力削减至 0 即可结束战斗的模式。地图中还会出现各种影响战局的道具。

2V2战斗

和 1V1 对战基本相同，但队友之间会以一段弹簧相连，可用右摇杆改变目标。战斗时若自己和队友相隔太远，那么弹簧会把两人拉拢（相撞）到一起产生硬直，让敌方有可趁之机。另外，自己的攻击虽然不会给队友造成伤害，但能把队友打出硬直。

混战

可 3 ~ 4 人进行，规则和 1V1 战斗一样，可用右摇杆改变目标。

炸弹排球模式

只要出拳打中排球就能令其浮空，把排球打至对方场地的地面上就能让排球内部的定时炸弹引爆，从而得分。排球不会被打出界，但若双方胶着太久，炸弹也会落地引爆。使用投技击中排球则能令其原地旋转并浮空，在旋转结束前用投技以外的攻击打中排球时即可打出扣杀。

灌篮模式

无论怎么攻击对手也不会将对手打倒，但将其打至版边或者用投技命中，即可将对手打入篮筐得分，得分规则与篮球规则一致。

打靶模式

场地中间不定期出现靶子，用拳头将其打碎即可得分，打中场地对面的敌人也能获得分数，连续得分则能让得分翻倍，在规定时间内得分最高的一方获胜。

百人斩模式

连续与 99 个能被一击必杀的杂兵战斗，最后和 6 臂 BOSS 头锁（ヘッドロック）单挑，将其打败才算获胜，每清理一波敌人，场地里会出现回复道具。

BOSS战模式

和其他 2 个玩家共同对战头锁，在规定时间内打败 BOSS 才算获胜。

单人锦标赛（グランプリ）

选择角色之后，在打通该模式之前无法换人。选角色时能选择游戏难度，难度由 1 ~ 7 逐渐变高，难度越高，每一局获胜的金币奖励就越多，从第 4 难度开始追加第 11 关，对战角色必定为附身于麦克斯布拉斯（マックスブラス）的头锁（ヘッドロック）。顺带一提，虽然开打之后无法在锦标赛中更改角色的拳套配置，但可以在游戏主菜单的アームセット中更改。



随机匹配（パーティマッチ）

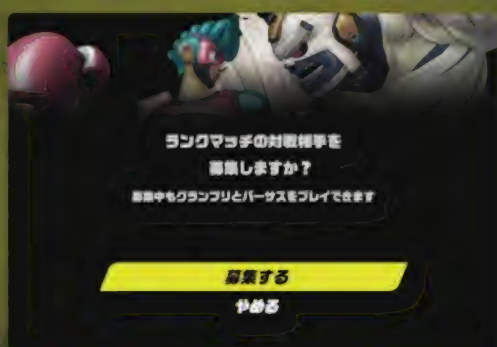
前往匹配房间内与其他玩家对决，除了百人斩外其他战斗规则都会适用，持续在一个房间内对战还能享受金币加成。



排位赛（ランクマッチ）

排位赛需要通关难度 4 的单人锦标赛后才会开启，开启后主菜单左上角出现当前玩家的阶级排名。进入排位赛选择“募集する”即可与其他进行排位赛的玩家匹配，同时主菜单左上角的图标会点亮。排位赛仅有 1V1 的模式，战斗中不会出现任何道具。战斗结束之后还可以选择“つづける”邀请对方再战，或者选“他の人と対戦する”与其他玩家匹配。若想取消匹配，则在排位赛选项中选择“やめる”即可。

TIPS 可重放自己的战斗录像（リプレイ），研究胜败的原因。





Arm Getter
（アームゲッター）

玩家在游戏中获得的金币仅用于该模式。选择角色后花费一定数量的金币进行小游戏，小游戏类似打靶模式，但里面会出现延长游戏时间的怀表和装有新拳套的礼盒。获得礼盒的个数不限，若拿到已有的拳套时，还能对其升级以增强性能，升级只能进行一次。小游戏的总时间随花费的金币而定，下面给出列表。

花费金币	总时间（秒）	怀表加时（秒）
30	25	5
100	50	5
200	90	10



练习模式

在主菜单的“バーサス”一项中，可选择“ウデだめし”和“トレーニング”进行对战练习。其中“ウデだめし”为选择角色随机搭配拳套连战，可用于测试角色尚未获得的拳套。“トレーニング”则是针对游戏操作与对战技巧的练习，下面列出每项练习的中文说明。

练习项目	说明
操作方法をチェック	练习游戏的操作方法
パンチを当てろ！	锻炼出拳时机的练习，分为初级、中级、上级三个阶段
ガードをくずせ！	投技练习
連打をかわせ！	从对手的连续出拳中寻找空隙反击的练习
投げられるな！	从对手的连续投技中寻找空隙反击的练习
必殺を決めろ！	锻炼使用必杀的时机
ジャンプ対策训练！	与擅长跳跃的对手训练
カウンター対策训练！	与擅长反击的对手训练



对战要点

角色能力

每个角色都有各自的能力，玩家可以根据自己的喜好挑选并反复练习。角色的详细信息请参考后文的角色简介部分。

拳套

除了角色外，每个拳套也都有着各自的分类和属性，因此选择符合角色能力的拳套十分重要。在主菜单的“アームセット”一项里能更改角色的出战拳套配置，出战时每一只手（噢还有头发）就只能从配备的三种拳套中选择一个使用。拳套还有轻重之分，当双方对拳时，重拳套可以打落轻拳套并继续原本的飞行轨迹，但重拳套的出拳速度和收拳速度比轻拳套慢。下面介绍一下拳套的类型。

拳套：最基础的拳套，重量、射出速度和伤害都中等。

回旋镖：中等重量的拳套，射出速度一般，但伤害稍低，往左右两侧射出时为环绕轨迹，从侧面攻击对手。

三向射击：轻量拳套，伤害最低，但横向范围很广，容易命中侧移的对手。

长鞭：中等重量的拳套，伤害稍低，但本身带有追踪性，很容易打中对手。左右侧射出时为环绕轨迹，但幅度没回旋镖大。

礼炮：轻量拳套，伤害最低，射出飞行道具的攻击范围比普通拳套广。

飞环：中等重量的拳套，攻击方式基本和回旋镖一致，但蓄力攻击力稍高，射出速度稍慢。

铁球：重量级拳套，拳套面积大、单发攻击伤害最高，但射出速度慢，角色硬直较大。

3连发：轻量拳套，伤害虽然最低，但由于有3连发，所以全部命中的伤害并不低（第二下开始触发追击保护）。出拳后的转向角度较小，所以其攻击面积也比较小。

飞鸟：中等重量的拳套，伤害中等，攻击方式类似回旋镖，但射出速度慢，需要等鸟回来了才收拳，人物硬直较大。

镭射：中等重量的拳套，有二段攻击判定（出拳和镭射），伤害较高，镭射可操作方向扫射。但缺点就是收拳速度过慢，出拳之后角色可以说处于无防御的状况，容易被对手反击。

锤子：重量级拳套，伤害偏高，但锤子要飞到对手面前才会发动攻击，导致速度较慢，而且追踪性很弱，容易被对手避开。

导弹：中等重量的拳套，射出速度较慢，但具有较强的追踪性。

伞：中等重量的拳套，射出前要开伞，所以射出速度慢，但伞的面积较大，能有效地攻击或防御对手的拳头。

盾牌：重量级拳套，射出之后保持盾状态，盾具有攻击判定，且能抵御数次对手的攻击。再次出拳则能令其向对手发动攻击。



TIPS 以无伤的状态获胜，能拿到更多的金币。

蓄力攻击

每个拳套的属性要经过蓄力攻击才能展现效果。进行冲刺、跳跃之后继续长按冲刺或跳跃键，角色的双拳就会发光进入蓄力状态，防御动作也能触发蓄力，此时出拳（投击无效）就能使出蓄力攻击重创对手。要注意的是蓄力中角色的移动速度会变慢，容易成为对手的靶子。蓄力状态只能保持很短的时间，持续时间随角色而定。

属性图标	效果
	火属性，直接令对手倒地
	雷属性，对手在地面被击中时会暂时麻痹
	爆破属性，击中对手后追加一个50点伤害的爆炸
	风属性，能吹飞对手
	冲击属性，对手短时间内无法做出攻击行动
	冰属性，被打中的对手在一段时间内移动速度变慢
	盲目属性，能对对手的视野造成影响

防御&投技

角色防御时，只有蓄力攻击和必杀攻击才能造成伤害（但只有5点），但会损耗手臂的耐久度。投技则可以直接破防打出正常伤害，但要注意因为使用投技需要双手齐出，所以无法做出任何防御行为，会成为对手的活靶子，而且投击使出的双手可以被对方单拳抵消，所以要谨慎使用。另外，投技对木乃伊大师、机甲妮卡这种不易被攻击打断、移动速度慢的角色有奇效。



必杀Rush

每当角色出拳，无论是否命中都能积累一点必杀槽，必杀槽满后呈黄色，按下对应按键即可消耗必杀槽发动必杀 Rush，此时能连续出拳给予对手重创。同时，发动必杀 Rush 的时候还能弹开附近的拳头，可以利用这个特色近身反击。必杀 Rush 发动期间只要受到对手的攻击就会取消，切记要有十足的把握再发动它。



手臂损坏

角色的手臂被击中或防御对手的攻击时，会减少手臂的耐久度，手臂被损坏后，角色有较长的时间处于移动速度极慢的状态，且无法使用被损手臂的功能，更直面的意思就是变成一个无法移动和防御的活靶。手臂即将损坏时，会以黄色→红色叹号由轻到重进行提示，此时就要与对手拉开距离，等待手臂自我修复。



起身移动

和很多对战游戏一样，在角色倒地起身时，能让其往其他方向滚动并起身，这样能避免被对方用投击或蓄力攻击连续原地抓起身。

道具

对战规则下，场地中会时不时出现道具，道具主要分为球和饮料两种，每种道具又分为两种类型，合理利用它们甚至能使战局逆转。球类道具分为燃烧球（红）和电击球（绿），都需要手动攻击它才能触发使用，触发后一段时间球体爆炸，燃烧球能给范围内的角色造成200点火属性伤害（也就是必定倒地），电击球则能令角色陷入麻痹状态。饮料类道具分为活力饮料（绿）和补给饮料（黄）两种，从进入场地的一刻就开始发动效果，活力饮料能在一段时间内令其范围内的目标回复体力（每次50点），补给饮料则是快速补充必杀槽。不过要注意，在范围内被投击或必杀连续攻击的时候是不会受到饮料加成的。



追击保护

在对手被拳头打中后，在短时间内之后的追击伤害会减半，这就是追击保护机制。另外，角色被吹飞弹墙后在空中被追击的话伤害固定为20。必杀技和燃烧球不受该保护的限制。

TIPS 制作组在Arm Getter模式最高的得分为30780点。

全角色 & 拳套

角色简介

弹簧人 （スプリングマン /Spring Man）



能力1: 站立蓄力动作解除的瞬间会在自身周围产生一圈冲击波，能阻挡对手的拳头。
能力2: 体力低于25%时，双拳会一直保持蓄力状态。
角色用法: 简单易用的角色。蓄力攻击在游戏中的地位非常重要，弹簧人就是针对蓄力攻击强化的角色，能力1可手动掌控，能保证站立蓄力时的安全，能力2则可以省去蓄力时间，变相加强机动力，同时提高输出。

木乃伊大师 （マスタ - マミ -/Master Mummy）

能力1: 防御时会自动回复体力（每次10点），防御时间越久回复速度越快。
能力2: 冲刺、跳跃、出拳时不会被打出硬直。
角色用法: 坦克型角色，其能力已经明示了他的打法——正面刚。建议选择射速快、能环绕的拳套，算准对方出拳的时机同时出拳，利用环绕轨迹奇袭。不过角色的移动速度是他的一大缺点，而且针对其两项能力，大多数人面对木乃伊大师的时候都会选择投技，所以立回时最好长期留一个拳头在手里，以防对手用投技偷袭。



缎带妹 （リボンガール /Ribbon Girl）



能力1: 能在空中进行最多4次跳跃动作，能配合冲刺使用。
能力2: 在空中长按冲刺键可以快速落地。
角色用法: 缎带妹的能力注定让空战成为她的主要战术。拉开距离，活用两个能力长期与对手空战，长时间享受高位进攻的优势。趁对手攻击之余记得用能力2落地再起跳，以免被对方算次数抓落地。武器选用能环绕轨迹的最好，原配的长鞭手套就是个不错的选择。

面面 （メェンメェン /Min Min）



能力1: 成功使用投技或冲刺后蓄力，能让左臂变形并一直保持蓄力效果，直到自身被打倒。
能力2: 空中冲刺或于地面后撤时能踢掉眼前的拳头。
角色用法: 能力2的判定需要长时间的适应，但能力1就让面面成为了最好用的角色之一，永久的蓄力左拳能轻易打出高输出或控制对方，给对手极大的压力。拳套选择建议控制+输出搭配，由于左臂能长时间保持蓄力，因此建议搭配有强力属性的拳套，如自带的雷属性铁锤或火属性飞环。

忍者罗 （ニンジャラ /Ninjara）

能力1: 空中冲刺时让自己暂时消失，进行瞬移。
能力2: 防御时被对手击中的瞬间会自动瞬移。
角色用法: 忍者罗也是空战好手，能力1能避免空中闪避的途中被抓，用得好还能瞬间拉近与对手的距离展开反击。能力2可以百分百令成功的防御行动不吃伤害，而且瞬移的方向还能用左摇杆决定，能瞬间以蓄力状态接近对手反击。忍者罗是远近全能角色，拳套搭配根据玩家自身的喜好而定，远程就用飞环或长鞭，近战可以选择三向射击这种对手不易躲开的拳套，但近身需要一定的技巧操作，务必熟练后再使用。



机甲妮卡 （メカニッカ /Mechanica）

能力1: 冲刺、跳跃、出拳时不会被打出硬直。
能力2: 按住跳跃或冲刺键能持续浮空一段时间。
角色用法: 机甲妮卡的能力2让她的重机甲在空中和地面战的适应性增强，立回的时候不仅灵活度高，还能同时蓄力。除此之外还有与木乃伊大师相同的出拳不硬直能力保底，可以在灵活立回的同时与对手正面刚一下。拳套的选择面比较灵活，由于能力1的存在，对手与机甲妮卡作战的时候不会靠得太近，所以建议选择攻击范围广的拳套远程战，有持续浮空的机甲妮卡在远程战中绝不逊色于对手。



TIPS 制作组在百人斩模式下的最速记录为3分24.16秒。

双马尾女士

（ツインテ - ラ /Twintelle）

能力1： 蓄力时，自身周围的拳头速度变慢，更便于回避。

能力2： 在空中长按冲刺键可以空中蓄力。

角色用法： 两项能力加起来使用就是双马尾女士的主要用法，空中蓄力能让自己长时间浮空，而且由于能力1的作用，飞到眼前的拳头速度变慢，此时松开冲刺键就能进行回避，同时可以对对手发动攻击。拳套建议搭配自带的冰属性拳套和雷属性飞鸟，用上述打法避开对方的攻击之后先冰后雷，把对手麻痹之后一个投技就能造成极高的伤害。



眼镜蛇小子

（キッドコブラ /Kid Cobra）

能力1： 冲刺速度比其他角色慢，但跳跃得更高。

能力2： 蓄力中可进行更快速的冲刺移动。

角色用法： 因为能力1的缘故，眼镜蛇小子能在空中享受绝对的高低差优势，但在地面上则需要保持蓄力状态走位才不会吃亏，由于蓄力也需要准备时间，所以它的战术多以中距离为主。根据上述原因，拳套搭配建议用攻击范围广或容易命中对手的类型，比如自带的长鞭和三向射击，同时也可以带防止对手近身的盾牌类拳套备用。



拜特&巴克

（バイト & バ - ク /Byte&Barq）



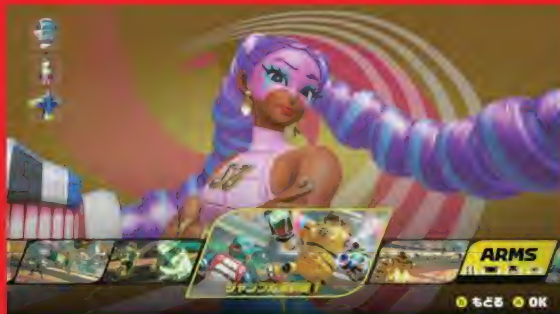
能力1： 拜特跳到巴克头上时，能令其作为踏板使出高跳。

能力2： 巴克也会参与攻击。

角色用法： 战斗时玩家操作的是拜特，巴克则随着拜特的行动进行支援。由于巴克也会参与进攻，故可以立回时引诱对方走到巴克身边，再与巴克共同进攻，除此之外平时也可以用能力1获得绝对的高低差优势。因为角色没有针对蓄力强化的能力，所以建议选择攻击范围广的拳套。当然也可以考虑带控制属性的拳套，保证蓄力攻击能让巴克补刀。

角色配色

每个角色均有4种配色，在选人时按下左摇杆并推下/左/右方向再选择角色即可选择其异色版，随机选择（おまかせ）时也适用。



螺旋人

（DNA マン /Helix）

能力1： 长按跳跃键能持续伸长身体，此时只能原地站立，但可以用摇杆控制身体左右晃动。

能力2： 冲刺时会缩起身体避开上方的攻击。

角色用法： 擅长地面战斗的角色，要完全掌握他需要花一点时间。螺旋人凭借能力2能回避不少攻击，一口气与对方拉近距离并发动攻击是他的主要战术，但要注意他的冲刺距离较短。能力1的实际效果比较微妙，虽然能保持空中作战，但站桩回避在实战中的作用并不大（投技教作人）。拳套建议装备重量级，用于挡开对手的拳头达成反击。



拳套图鉴

名称	伤害		重量	属性	[illegible]	初期拥有者
	通常	蓄力				
	90	130	中	炎	拳套	弹簧人
	80	90	中	风	回旋镖	
	70	110	轻	冲击	三向射击	
	90	90	中	雷	拳套	缎带妹
	70	120	轻	风	礼炮	
	80	120	中	炎	长鞭	
	80	100	中	冲击	飞环	忍者罗
	90	100	中	无	拳套	
	70	70+50	轻	爆破	三向射击	
	110	130	重	无	铁球	木乃伊大师
	70	110	轻	炎	3连发	
	80	120	中	炎	飞鸟	
	90	130	中	炎	镭射	面面
	110	110	重	雷	铁球	
	80	120	中	炎	飞环	

TIPS 每个角色的防御护罩上的标志都不一样。

名称	伤害		重量	属性	[illegible]	初期拥有者
	通常	蓄力				
	70	70	轻	雷	3连发	
	100	120	重	冲击	锤子	机甲妮卡
	70	70+50	中	爆破	导弹	
	90	100	中	冰	拳套	
	90	100	中	风	伞	双马尾女士
	80	80	中	雷	飞鸟	
	70	70+40	中	雷	导弹	
	70	130	轻	炎	礼炮	拜特&巴克
	90	100	中	无	拳套	
	80	90	中	风	长鞭	
	70	110	轻	炎	三向射击	眼镜蛇小子
	80	90	中	冰	回旋镖	
	100	100	重	盲目	球体	
	90	100	中	冰	镭射	螺旋人
	80	80	重	雷	盾牌	

实用技术

赚金币的方法

在游戏里只要完成任一比赛，无论胜败都能获得金币（单人锦标赛除外），但单人模式下每局能获得的金币非常少（强度高的锦标赛就不考虑了），这里建议各位积极参与随机匹配，不仅效率快、乐趣多，而且还有连战加成。右边给出奖励列表。

回合数	连战奖励
3	+1
5	+2
10	+3
20	+5
30	+5
40	+5

抓落地

大部分 3D 对战游戏的通用技巧，就是算准对手落地的时间出拳，因为落地的瞬间是无法立即进行跳跃和回避的。当然，老手可以在落地的同时出拳格挡，但对于能环绕的飞环、回旋镖等武器就没效果了。

抓浮空

角色在空中无法进行防御动作，要抵御对手的攻击除了空中冲刺外就只有出拳了，然而本作中出拳后短时间内无法冲刺，也就是说当一个角色在空中打完了双拳，就变成了一个任人鱼肉的活靶，所以在空中时若非有十足的把握就千万不要出拳，被骗完拳头之后等着你的不仅仅有蓄力攻击，甚至还有能一口气打出好几百伤害的必杀技。



连续原地抓投

其实并不算实用技巧，但由于游戏中角色倒地起身没有无敌时间保护，所以在排位赛低分段算是一个能钻的空子。就是算准对手起身的时机使用投技，这样就能在其起身的瞬间将对手抓住投出。不知道还有起身移动的新手会被这招直接屈死。

出拳方向&调整轨迹

这是玩家之间选择体感操作还是手柄操作的争论点。体感操作下，出拳方向根据 Joy-Con 的左右倾斜度而定，注意这里的 Joy-Con 为出拳的一侧，与另一边 Joy-Con 的倾斜度无关，出拳之后可以调整 Joy-Con 的倾斜度以改变拳头的飞行轨迹。而手柄操作下，拳头的出拳方向和飞行轨迹全部参照左摇杆，这就很容易出现为了让拳头打中敌人而放弃移动或者为了移动而让拳头打偏的情况。

两种操作相对来说，体感操作方便控制出拳方向和飞行轨迹，但需要相当一段时间才能适应它，而且不少人玩体感会不自觉地把 Joy-Con 拿歪，从而出现走位混乱的情况，这些都需要时间去练习。手柄操作则对出拳以外的动作要求不大，从玩家的反应到角色施行动作的时间相对体感来说要短不少，但很容易因为上述情况失去击中对手的机会。

总而言之，若想完全掌握《ARMS》建议用体感，反之选择简单易用的手柄。

单人锦标赛清空必杀槽

这是一个 BUG。每一场 3 局 2 胜制比赛时，必杀槽都会继承自上一局，若不想让对手开局拥有必杀槽，那么只要在战前选拳头的界面按下 + 或 - 键，选择“セ－ブしてやめる”退出，再进入锦标赛继续比赛，即可将双方的必杀槽全部清空。

单人锦标赛击败头锁BOSS的方法

单人锦标赛的头锁攻击欲望不算强，而且血量也进行了调整，整体难度远没有多人模式那么难，但还是卡住了不少玩家，导致无法解锁排位战，下面给各位提出几个小建议。

锦标赛的头锁不像多人模式可以 6 全分别使出，他每次的进攻形式其实和玩家一样——出一侧的拳，只是因为会同时射出 3 拳，所以用重拳抵消攻击的方法几乎没什么用，因此要经常保持回避，利用它攻击的空隙进行反击，但它每次打出的拳头较多，玩家能抓到的空隙相对较小，还是需要多加练习。另外 BOSS 的载体是麦克斯布拉斯，所以会使用本体在蓄力中保持霸体并伤害减半的能力，建议配备有控制属性的拳套，如双马尾女士冰 + 雷的搭配，把它打进异常状态后直接投技。头锁的必杀技相对其普通攻击来说威胁较小，只是发射一颗具有高伤害的球体，只要保持冲刺就能轻松回避。



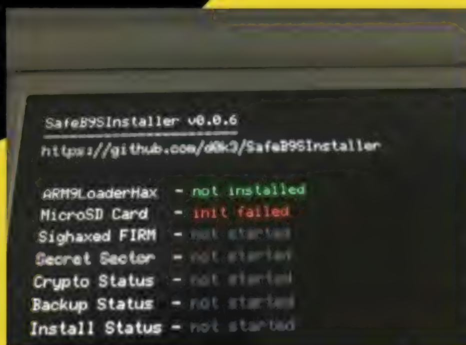
TIPS 可根据赛场观众的装扮分辨那是谁的粉丝。

文 月下雪影 美编 NINA

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

本次 E3 展中登场的新硬件要比往年少很多，只有微软一家够意思，公布了天蝎的真名、价格和发售日，索尼和任天堂都没有什么表示。天蝎——现在应该叫 Xbox One X 了——499 美元的价格不能说贵，但肯定也算不上便宜，不过考虑到机能方面的优势，还是值得的。而且微软也公布了 52 款会推出增强补丁的游戏名单，现在还没来得及开坑的朋友索性再等等喽！



►B9S成为3DS主机破解的最后一枚钉子，其横空出世之后也顺利代替A9LH成为市场的新主流。

主机及主要周边参考价格

N3DS LL主机（日版，B9S破解，32GB存储卡）	1600元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	280元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

价格行情

——提供最佳购机方案

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，B9S破解，32GB存储卡）	1600元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
	总计	1640元
	近期推荐购入指数	8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：今年E3上，3DS风头明显被Nintendo Switch盖过，散落在各个第三方展台的3DS游戏表明主机已经走到了生命的中后期，但这并不代表3DS主机的周期将会终结，下个月上市的N2DS LL将会继续刺激市场，重制的《银河战士》肯定也会吸引到不少玩家，现在出手购买3DS至少可以享受到2年充足的游戏时光。而且对比其他主机，3DS是本时代中破解最为完善的，尤其是前不久发布的B9S，代替了存在许久的A9LH。B9S是Boot9strap的缩写，是3DS最底层硬件启动芯片BootROM exploit的漏洞。任天堂早期对于RSA加密解析的不完善，导致开发者们通过某种运算方式，获得了3DS的底层密钥，通过这个密钥可以对任何主机固件进行数字签名，再安装到3DS上，也就是所谓的自制系统。和A9LH相比，B9S是将机器本身的系统直接替换成自制系统，因此拥有比A9LH更底层的启动权限，而且启动成功率可以达到100%，即便主机变砖，也能通过Decryt9直接还原NAND，同时B9S支持最新的11.4系统，未来luma固件也只针对B9S进行更新，一直使用A9LH的玩家可以升级更新了。当然现在市场上出售的主机都已经是刷好B9S的了，新购机的玩家可以不用担心。不过需要说明的是，B9S是硬件级的自制系统刷写，除了拆机硬降之外，玩家无法通过软件卸载B9S破解，对机器有一定洁癖的玩家可能需要注意一下。目前市场上破解的new 3DS LL，黑色的最贵，其次是白色，搭配32GB存储卡价格都要在1600元左右，至于红色、粉色、绿色这样的“非主流”时尚配色价格整体要更便宜一些，1550元上下就可以买到，玩家可以挑选自己喜欢的颜色入手。

PS4 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，金色，国行）	2199元
	总计	2199元
	近期推荐购入指数	8

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：今年的E3索尼显然把重点放在了游戏阵容上，毕竟微软发布的Xbox One X和PS4 Pro殊途同归，都属于本世代主机的机能延伸，所以索尼自然也不着急着手开发次世代主机。不过在E3之前，索尼还是发布了PS4 Slim的全新配色，港行在6月9日推出了金色和银色两款限定版主机，国行在14日推出了金色款主机，很多玩家也纷纷表示索尼非常了解国情，一款“土豪金”版的PS4 Slim就够了。目前国行金色版的PS4 Slim可以在官方平台和京东买到，售价同样是2199元，暂时只有500G的版本，玩家购买后可以额外获赠DUALSHOCK 4手柄一只，此外主机内还有《艾希》和《鲤》两款游戏的优惠卡、《三国战纪》风云再起礼包，以及国行PlayStation Plus三个月会员卡。而港版的金、银色PS4 Slim，没有这些赠品，目前线下电玩店的售价在2000元左右，比国行略低。而黑、白色的港版PS4 Slim，目前报价在1900元左右，和新配色拉开了100元的区间。如果你想要购买国行黑、白色的主机，除了官方平台和京东之外，线下的报价普遍在1850元左右，比官方要低上很多，有时间的玩家不妨到附近的电玩店去看看。另外，国行PS4 Pro也已经在官方平台和京东正式上架，价格为2999元，一直期待国行版PS4 Pro的玩家可以赶紧出手了，毕竟产能不多，赶不上这批又要再等许久，还是早买早享受比较好。



▲被玩家戏谑为“土豪金”的PS4 Slim已经在国内正式上市。

主机及主要周边参考价格

PS4 Slim主机（500GB，金色，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS4 Slim主机（500GB，港版）	1900元
PS4 Pro主机（1TGB，港版）	2950元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

Xbox One 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect）	1899元
总计		1899元
近期推荐购入指数		9



▲Xbox One S大降价后市场上也出现了很多黑卡主机，玩家切记要查看主机系统的更新时间以免中招。

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：作为惟一一家在今年E3上公布硬件的厂商，微软的Xbox One系列主机目前在市场上有着比较大的变动，在正式公布Xbox One X之前，微软官方先宣布Xbox One S从6月11日起全线降价50美元，国内作为上市行货的市场自然也没拉下，目前500GB版的Xbox One S主机官方售价已经从2399元下调到1899元，不过1TB主机的售价没有变化，依旧是2699元。下调后的Xbox One S已经比上市许久的PS4 Slim要更合适了。当然选择购买非国行版本的水货主机，价格还要更低一些。现在欧版的Xbox One S，同捆四个游戏，价格在1900元上下，也算非常超值。不过要说的是，现在市面上出现了很多黑卡主机，也就是使用假信用卡或者注册EA帐号刷金币得来的主机，这些主机虽然已经更新到最新系统，但却无法注册EA游戏帐号，同时官方有可能会BAN掉这类主机。玩家想要避免购买到黑卡主机，最简单的办法是看主机的系统更新时间，如果主机系统没有更新过，则表示是全新机，玩家在家可以自行更新到最新版本的系统。如果已经更新过系统，最好不好购买，当然从网上购买的话，很多商家也帮忙更新系统，这时候可以看看更新系统的时间是否和发货时间对应，这也算是杜绝黑卡主机的一个办法。不过谨慎起见的话，还是建议玩家购买未更新过系统的全新主机，以免上当受骗。购买国行主机的玩家可以不用考虑黑卡主机的问题，所以说购买行货还是有很大优势的，具体的取舍就要看玩家自己了。

主机及主要周边参考价格

品名	价格
Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect）	1899元
Xbox One S（国行，1TB，白色，无Kinect）	2699元
Xbox One S（欧版，500GB，白色，无Kinect）	1900元
Xbox One S（美版，1TB，白色，无Kinect）	2300元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元
Xbox One S版无线手柄（其他颜色）	500元
Xbox One 精英版手柄（港版）	820元

市场报价信息更新截至2017年6月21日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

Nintendo Switch 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2500元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2560元
近期推荐购入指数		6

备注：主机官方标准包装附带Nintendo Switch机体支架一个、HDMI线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con腕带两个、Joy-Con充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：对于Nintendo Switch的定位，今年E3之后或许很多玩家有了越来越明确的想法，虽然任天堂把Nintendo Switch看作是家用机的替代者，Wii U的继承人，但从任天堂的游戏阵容来说，Nintendo Switch已经开始逐渐吞噬3DS的游戏阵容，包括前不久公开的《怪物猎人××》高清版，以及《精灵宝可梦》正统RPG续作，都可以看出任天堂是想用Nintendo Switch "一统江湖"，收割一直以来被分化的游戏市场，从家用机、掌机变为一个统一的整体，因此任天堂也一口气将自家的各类看家大作，搬上Nintendo Switch平台，不再考虑原先的平台分配，任天堂此举也有借掌机平台的影响力，复兴家用机市场的意味。而在E3之后，国内Nintendo Switch的价格也有了大幅上涨，目前港版灰色Joy-Con手柄配色的主机，价格上涨到2500元，而红蓝Joy-Con手柄配色的主机已经飙升到2650元，显然主机价格的波动和Nintendo Switch近期在美国、日本的热卖有着不小的关系，建议想要出手的玩家可以继续观望，等待主机回到正常合理的价格范围内。此外，近期又有不少玩家在问Nintendo Switch目前是否有翻新的情况，对于刚刚发售的主机而言，显然翻新还是不存在的，最多会出现包装和主机码不一致的情况，不过首发过后，目前已经很少见到这样的机器。大部分都为标准的三码合一主机，玩家可以在主机右下角看到主机的机身码，此码和主机包装内部卡板上的主机卡板编码一致。另外打开主机的系统设置，在serial information选项中，主机机身码应该和console选项的编码一致，如果都没问题就是标准的三码合一机，玩家可以放心购买的。



▲Nintendo Switch的"三码合一"指的是包装、主机和系统上面的机身码，底座和手柄属于单独生产的产品，不存在编码需要对应的问题。

主机及主要周边参考价格

品名	价格
Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2500元
Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、日版）	2650元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	430元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
HORI原装主机屏幕贴膜（9H）	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元

KILLING FLOOR 2

文 六等星　美编 NINA

本作是一款以视觉刺激为卖点，主打爽快的主视角打僵尸游戏，丰富的职业系统和用枪械对抗尸潮相当过瘾。该作支持最多 6 人联机，也为游戏的乐趣添色不少。不过玩法比较单调，没有太多花样，作为 6 月份的 PS+ 会员免费游戏，如果能叫上几个朋友开黑，还是非常值得一玩。

杀戮空间 2		Tripwire (PS4)	
Killing Floor 2		主视角射击	中文版
2016 年 11 月 18 日	本地 1 人、在线 1 ~ 6 人	无对应周边	
售价为 219 港币			

本文对应游戏版本 :1.07

系统简述

游戏界面



1.补给点雷达
2.敌人数量
3.经验值、血量、护甲、医疗针
4.金钱、负重、弹药数量、手电筒电量
5.数据统计面板
6.死亡敌人信息

操作

按键	指令功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角转动
L1键	投掷武器
L2键	瞄准
L3剑	单击下蹲/长按奔跑
R1键	切换武器射击模式
R2键	射击
R3键	近战攻击
方向键←	快捷对话

按键	指令功能
方向键→	丢钱
方向键↑	医疗道具
方向键↓	开/关手电筒
□键	上弹/长按快速治疗
△键	切换武器/长按武器轮盘
○键	场景互动
×键	跳跃
触控板	数据统计面板

游戏模式

作为一款主打多人在线的 FPS 游戏，虽说 15 张地图非常丰富，但游玩模式过少的确令游戏显得有些枯燥，仅有生存模式和对抗生存模式。PVE 玩法的生存模式目前游玩人数相对较多一些，对抗模式如果没有好友开黑很难进行一场比赛。

如无法正常匹配，可尝试将游戏进度改成尚未开始，能大大提高匹配效率。

生存模式

生存模式下玩家需要面对数波僵尸的袭击，把一波僵尸全部消灭后可以通过补给点补充弹药护甲。当全部波数胜利后会随机出现一名 BOSS，敌人的数量以及 BOSS 的血量会因加入游戏的人数而翻倍。最终消灭 BOSS 即算本轮游戏胜利，公布数据结算后玩家开始投票选出下一轮游戏的地图。

游戏没有建立房间的选项，只能通过匹配界面选择自己想要游玩的难度、波数、地图，然后进行匹配，一旦匹配进入队伍后，本轮游戏参数都将不能修改。也就是说在公开环境下玩家并不能 100% 匹配到自己中意的比赛模式，并且房主也无法进行更改，实在是一个令人头疼的设计。

对于有小伙伴开黑的玩家可以将“许可”更改为“仅限邀请”，只有这样才能够保证玩到自己想要的比赛。当然，该模式只能玩家自己以及邀请的小伙伴游玩，野人将无法加入进比赛。

难度	说明
普通	默认难度
困难	僵尸数量增多，移动速度变快，拥有更多生命值，获得金钱较少，经验较多
自杀	僵尸数量增多，拥有新的攻击手段，移动速度更快，并会出现精英敌人，获得的金钱更少，经验更多
地狱	僵尸数量大幅度增多，拥有新的攻击手段，移动速度大幅度提升，并会出现精英敌人，获得的金钱很少，但经验很多

对抗生存模式

该模式下玩家将分成两个阵营，分别扮演僵尸和人类。人类方的游戏玩法与生存对抗无异，而僵尸方将会扮演一名精英僵尸，协同其他AI僵尸一同对人类发起攻击。当扮演僵尸的玩家死亡后会随机转生成另外一名僵尸并进化成精英敌人。如果4波进攻下人类依然存活，则僵尸方其中一名玩家会随机扮演一名BOSS，与玩家做最后的决战，活至最后的一方将会赢得本轮比赛，之后双方角色互调，并开启下一轮游戏。

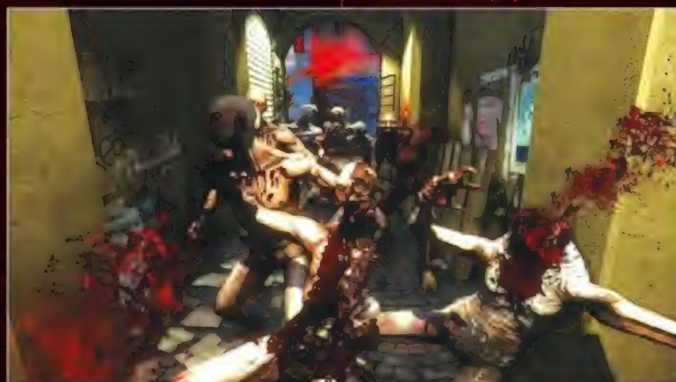


职业选择

虽说只是一款很普遍的枪械打僵尸游戏，但十种职业以及丰富的技能搭配令实际游玩起来还是颇有讲究的，不仅要根据自己的职业选择购买武器、看清定位，多人游戏下还要根据团队职业分配情况做好配合。毕竟敌人翻倍数量的情况下，如有一名玩家不给力，会给其他玩家带来不小的压力。

职业最高等级为25，每提升5级都会解锁两个被动技能，玩家只能从中点亮一个最适合自己的技能，但可以随时进行切换。由于提升等级的速度较慢，想尽快白金的玩家还是推荐固定玩一个比较适合自己的职业。下文将会根据上手难度为大家讲解一些实用职业。





主力输出

容易——支援

虽然听上去是个辅助型角色，但该职业拥有游戏中最强大的武器AA12，并且支援的技能都能为这把高射速自动霰弹枪提供伤害加成，是击败后期大型敌人以及BOSS的中坚力量。该职业的武器价格都比较昂贵，一般要在2波敌人以后才能作为输出手。因为既能给大佬们补充子弹，霰弹枪也不需要精准的枪法，还能成为团队的输出主力，支援简直就是咸鱼玩家的不二职业。

困难——枪炮工、神枪手

枪炮工可算是游戏中最酷的职业，双持左轮，而神枪手则是突击步枪配合左轮使用，两个职业都要通过对敌人连续爆头来爆发输出。难点便在于爆头的精准度方面，如果无法命中敌人的头部，那么职业技能的优势便无法发挥出来。神枪手的突击步枪还算简单，后座力较小，而枪炮工最终武器沙鹰和马格南后座力都非常大、子弹较少、上弹时间也长，对于手柄射击不熟练的玩家还是量力而行吧。

副手输出

容易——突击队、纵火狂

突击队的所有武器都为多子弹弹夹的突击步枪，配合其职业的技能可以大幅度增加弹药数量，减少后座力。高射速地扫射能快速消灭大量小型敌人，为游走战保证脱逃后路，保障主力输出的输出环境。其职业被动效果夜视、显隐能力对团队也相当有帮助。

纵火狂，顾名思义利用火焰产生大范围的AOE伤害，虽然没有爆发，但胜在伤害持久，并且火焰会扰乱部分敌人的进攻节奏。一般来说没有人会选择该职业，因为火焰伤害的武器其他职业也都拥有其中一把。但从白金的角度来说，纵火狂的经验获取速度最快，是最容易升到满级的职业。

困难——歼灭

多使用爆炸型的范围武器，可以抵抗尸潮的进攻。不过后期主要威胁还是大型敌人，依靠C4炸药和RPG火箭来进行战斗。这两种武器对于大型敌人和BOSS都有奇效，例如不怕爆炸怕子弹的电锯被RPG命中头部，会受到400%的穿透伤害，而绞碎者则会受到RPG的150%爆炸伤害。

生存

容易——战地军医、特种部队

战地军医看似是个弱不禁风的奶妈，实则是本作中生存能力最强的职业。加强的治疗效果对自己同样有效，并拥有更多的血量和更快的移动速度。在敌人数量众多时可以进行掩护，保证血量不足的队友安全。

特种部队则全面强化所有属性，不仅瞄准匍匐时都不会减慢速度，更厚的装甲也保证了存活几率，同样是掩护主力输出的职业。

困难——狂战士

拥有大量的生命值，并且可以自动回血或是击杀敌人回血。能够秒杀杂兵的近战武器瞬间让游戏变成了无双。但在面对大型敌人时，必须要完美按下R1键使用武器格挡，才能抵挡大部分的伤害，不然同样扛不住电锯或者绞碎者的进攻。由于完美格挡的判定严格，操作起来非常困难，单人游戏下还是得依靠枪械作战。

毫无作用

地狱——生存者

集百家之长处却无法配合的奇怪职业，任何职业的技能都可以有一点，但组合起来完全看不出效果。正如其名一样，这个职业就是一名努力生存的普通人而已，强烈不推荐各位玩家选择。

高危敌人应对手册

砍杀者

距离远时移动缓慢，快要接近玩家时便会加速冲刺。单发威力较高的武器爆头可以一次将其解决，但威力不足的话，砍杀者会使用刀刃对头部进行防御。



	普通	困难	自杀	地狱
金钱	€13	€12	€10	€8
XP	11	14	14	14

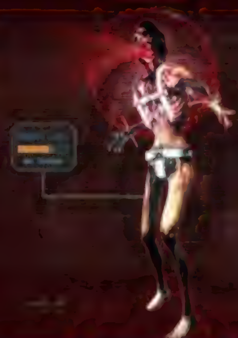
双刀砍杀者

相对于砍杀者拥有更快的移动速度，双倍的血量，以及更频繁地防御头部。当其发怒时还会使用剑刃风暴一样的招式攻击玩家，不过这个招式也会伤害到其他敌人。

	普通	困难	自杀	地狱
金钱	€12	€12	€12	€12
XP	11	14	14	14

海妖

移动速度非常缓慢，却非常致命。吼叫会持续不断地对玩家造成无视护甲的伤害，并且会令丢出去的手雷变成哑弹。是优先需要解决的目标，爆炸武器能对她造成200%伤害。



	普通	困难	自杀	地狱
金钱	€28	€25	€21	€16
XP	11	15	15	15

焦驱

移动速度不快，但会使用火焰远程攻击。弱点在背后的燃料罐上，射爆燃料罐会造成大范围的爆炸伤害，清空场地内的所有杂兵。



	普通	困难	自杀	地狱
金钱	€19	€17	€14	€11
XP	15	20	27	31

电锯

初始移动速度不快，当受到一定伤害后便会发怒，开始向玩家冲刺，用电锯使出回旋攻击，伤害很高，EMP手雷和火焰效果可以短暂地打断电锯进攻。最好使用大威力武器爆头，快速将其消灭。爆炸武器只能对电锯造成50%的伤害。



	普通	困难	自杀	地狱
金钱	€83	€75	€64	€49
XP	34	45	60	69

绞碎者

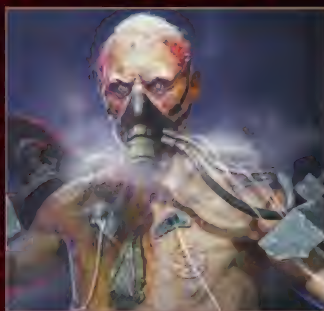
受到伤害便会发怒，锁定一名玩家对其发动冲刺攻击，撞上后将被击飞并受到大量伤害，最好不要同时攻击到多名绞碎者，不然连续冲撞起来很容易团灭。除了头部外，子弹只能对其造成50%的伤害，但是爆炸武器可以造成150%的伤害。

	普通	困难
金钱	€220	€200
XP	35	47

自杀	地狱
€170	€130
63	72



BOSS——汉斯华特博士



爆头并不会造成额外的伤害加成，不过枪炮工的技能还是能够生效。汉斯华特博士共有四个阶段，每减少 35% 的生命便会暴走，随后进入下一阶段。暴走时会锁定一名玩家冲刺，被近身后会吸取其生命值。生命不足时会开启护盾，护盾破裂后博士会跪倒在地陷入一个大硬直。一定要小心他的近身攻击以及毒气手雷，即便普通难度都可以直接秒杀玩家。

	普通	困难	自杀	地狱
金钱	€1219	€500	€425	€325
XP	1291	1694	1790	1843

BOSS——长老

移动速度比博士更快，并且会隐形，当其血条变色后（约 50%），会隐形逃离并对自己加血，加血共计 3 次。一般状态下没有特别致命的远程攻击，但是冲锋速度很快，一旦被锁定很难躲闪。当血量不足发怒时长老会看一眼左手臂的机枪，随后发射多枚火箭弹，一定要远离并躲在掩体后面，护甲不足的话将会被秒杀。长老的弱点不在头部，瞄准右手上的囊肿会得到 150% 的伤害奖励。



	普通	困难	自杀	地狱
金钱	€1219	€500	€425	€325
XP	1291	1694	1790	1843

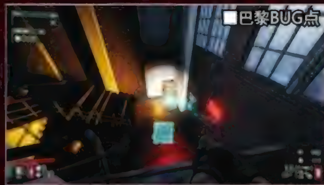
奖杯难点

地狱

地狱难度如果要实打实去挑战可以说相当困难，不过有两张地图存在无敌的 BUG 地点，只要蹲在 BUG 地点，除了海妖以外几乎不会受到敌人的伤害，可以轻松地完成难度奖杯。



哨站BUG点



巴黎BUG点

收集奖杯

收集奖杯需要在地图中使用枪械击碎 10 个收集品。多人游戏下和其他玩家一起寻找非常简单，只要总共凑齐 10 个所有玩家都可以获得奖杯，并且收集品远多于 10 个。收集品的样式可以参考奖杯图标的图案，大多都非常显眼。

快速触发

推荐单人普通模式下选择支援职业。首先需要将支援职业升 5 级解锁大弹夹的技能，这样 AA12 一个弹夹便有 30 发子弹，瞄准长老的囊肿按住连发可以一次性带走 60% 的血量。没有把握的玩家也可以通过对抗模式进行开黑，当对手变成长老时攻击，随后控制长老的玩家立马退出游戏，获得奖杯的玩家持续攻击直到杀死长老同样能获得本奖杯。

团队玩家 25

需要在线模式下同其他玩家一起进行游戏，并胜利 25 轮。野队情况下高难度可以说很难胜利，还是推荐找一个靠谱的小伙伴利用地图 BUG 来获得本奖杯，BUG 位置是可以容纳两名玩家的。

奖杯列表

杯种	奖杯名称	获得条件
白金	白金	获得所有其他战利品
铜杯	地下墓穴现金	收集地下墓穴的所有物品
铜杯	生命学钱币	收集生命学实验室的所有物品
铜杯	意匠纸	收集撤退点的所有物品
铜杯	前哨供给品	收集前哨的所有物品
铜杯	危险的监狱	收集监狱的所有物品
铜杯	庄园金钱	收集沃尔特庄园的所有物品
铜杯	巴黎之劫	收集燃烧的巴黎的所有物品
铜杯	黑暗玩偶	收集农舍的所有物品
铜杯	黑森林宝宝	收集黑森林的所有品
铜杯	无法包含在内	收集隔离站的所有物品
铜杯	地狱遗迹	收集地狱遗迹的所有物品
铜杯	我们当场抓住你了	收集敌对区域的所有物品
铜杯	死寂	在女妖尖叫之前杀掉她
银杯	捐助者	在多名玩家比赛期间交出多达 1000 dosh
铜杯	团队玩家 1	赢得 1 次多玩家比赛
铜杯	只是皮肉之伤而已	杀掉你的第一个血凝丧尸
铜杯	砍杀	杀掉你的第一个刮痕丧尸
铜杯	坚持	将一扇门百分百焊接完好
铜杯	我支持你	使用注射器医治队友
金杯	快速触发	在长老丧尸趁机治愈之前杀掉他
银杯	死亡沃尔特	第一次杀掉汉斯沃尔特博士
银杯	团队玩家 10	赢得 10 次多玩家比赛
银杯	VS 丧尸获胜	以丧尸身分在 VS 生存比赛中获胜
银杯	VS 人类获胜	以人类身分在 VS 生存比赛中获胜
银杯	神射先生 5	任何神射达到第 5 级
银杯	神射先生 10	任何神射达到第 10 级
银杯	神射先生 15	任何神射达到第 15 级
银杯	神射先生 20	任何神射达到第 20 级
金杯	神射先生 25	任何神射达到第 25 级
金杯	团队玩家 25	赢得 25 次多玩家比赛
银杯	困难	在困难难度下赢得任何比赛
金杯	自杀	在自杀难度下赢得任何比赛
金杯	人间炼狱	在人间炼狱难度下赢得任何比赛
铜杯	ALAN!!!!!!!!	在丧尸登陆中收集所有排球
铜杯	离开货物的汉斯	收集后裔的所有物品
铜杯	戴维·克罗克特	收集怒科特的所有物品

•传播游戏理论•关注游戏现象•改善游戏心态•倾述游戏烦恼

玩由心生 GAME PSYCH

主持人·余烬

大学初始，寝室里面的6个人除了我都不怎么玩主机游戏 大学永远是《英雄联盟》或者《DOTA2》的天下。经过了四年的不懈努力，搬游戏主机来寝室、买好几个游戏手柄、当面玩画面最好的游戏之后，依然也就只拉了2个人入坑。推荐游戏这事真是说难也难，说简单也简单，就让我们从一款蓝鲸游戏开始说起。

版面设计 雷普利
插画绘制 西达cida

第六问：如何向他人推荐一款游戏？ QUESTION SIX

玩由心生 GAME PSYCH 骇人听闻的蓝鲸游戏

前些日子收到了一位读者发来的微信私信，其中说到一款风靡多个国家的蓝鲸游戏进入到了中国，但这游戏对青少年的危害巨大，问我应该如何来进行防范。蓝鲸游戏？还对青少年危害巨大？这索尼和微软都进入中国好几年了，我妈妈那辈儿都沉迷于手机游戏了，电子竞技都快成亚运会项目了，这年头还有人认为游戏是“洪水猛兽”？

好吧，先不提这几年大众对于游戏认识的改变，这位读者所提到的蓝鲸游戏确实是对青少年的危害巨大，至少在其他国家已经有青少年自杀的先例。没错，其危害的严重程度已经到了致使青少年死亡的程度。



蓝鲸游戏并不是一款电子游戏，而是一种普遍意义上的在现实生活中进行的游玩活动。“玩由心生”这个栏目所“玩”的，可不仅仅只是电子游戏，任何一种值得我们了解的游戏，都值得我们去学习和思考。

蓝鲸游戏起源于俄罗斯，依托于社交平台，参与者要每天完成游戏管理者颁布的一项任务，包括“每天4点20起床”、“看恐怖片”、“爬起重机”、“在胳膊上划出蓝鲸形状的血痕”、“不和任何人说话”等等。随着时间的推移，任务的“难度”也会逐渐增加。到第50天时，选择死亡的参与者便会“赢得游戏的胜利”。

从规则上看起来似乎也就那么一回事，但就是这种简单的游戏规则，已经致使超过130名俄罗斯的青少年自杀，更重要的是这种游戏还在向其他国家逐渐蔓延，尽管游戏的创始者菲利普·布德金已经在2016年被警方逮捕。


▲游戏的创始者菲利普·布德金已经在2016年被警方逮捕。

可能不少读者要吐槽蓝鲸游戏了，就这样一种简单易懂的游戏居然也会致使如此多的青少年选择死亡？这听起来也太不可思议了吧！但我们置身事外来看看那些骇人听闻的邪教组织，他们的“传教”方法也同样是简单易懂，而他们最终对社会产生的危害同样是不可思议。重要的并非是使用了怎样的方法，而在于蓝鲸游戏是如何蛊惑人心的。

从参与者的年龄来看，多集中在10到14岁这个年龄阶段。在人生观、世界观、价值观还没有形成的这个阶段，这些青少年本身就很容易被他人蛊惑，再加上一些青春期的标新立异和特立独行，被一些不法份子带入歧途其实并不奇怪。况且参与者这一群体人数众多，无论是相互竞争还是相互影响，群体效应不可忽视。从管理者这一职位设计来看，成为蓝鲸游戏的管理者只需要交纳60欧元即可。管理者并不需要去完成任务自杀，只需要去监督参与者即可。随着任务一天一天的进行，管理者和参与者对于自己权利和身分的认知会越来越高，最终深陷其中。曾经的斯坦福监狱实验便是一个很好的佐证（见“心理小课堂”）。

心理学上对自杀行为有过诸多研究，其中一种观点认为，自杀行为开始于自杀意念，即有结束自己生命的想法，但尚未付诸行动。然后是自杀计划以及自杀准备，最终会以自杀威胁、自杀未遂、自杀死亡结束。对于蓝鲸游戏的参与者来说，也许其本身一开始就有着抑郁倾向，甚至潜意识中有着自杀意念，不然也不会关注到这样一款游戏。再者，蓝鲸游戏所提供的任务其实就是在为他们安排自杀计划和自杀准备。“4点20起床”使得参与者的睡眠质量下降，身体的疲倦会对心理产生诸多影响；“看恐怖片”加重了参与者的负面情绪，也同样会对睡眠质量产生影响；“爬起重机”使得参与者对高空和重物的恐惧有所下降；“不和任何人说话”断绝了参与者的人际交流。通过一个又一个任务的引导和暗示，参与者的自杀计划以及自杀准备已经完成，就差最后一天的自杀行为了。

▼电影《斯坦福监狱实验》中的场景。

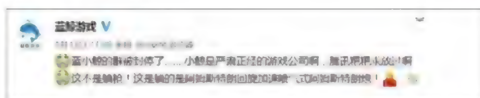


TIPS 电影《斯坦福监狱实验》正是根据历史上这一臭名昭著的实验改编，2001年上映。

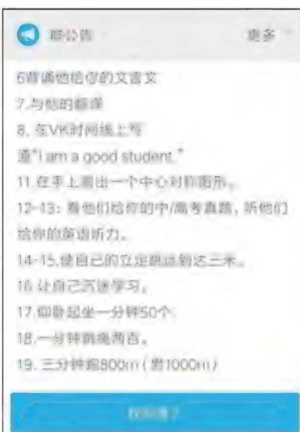
玩由心生 GAME ♥ PSYCH　积极向上的“蓝鲸游戏”

看到这里，可能有些读者就开始害怕起来了，这蓝鲸游戏这么危险，那进入咱们中国后不又是一场腥风血雨？别躲在角落里瑟瑟发抖了，看下本期的问题“如何向他人推荐一款游戏”，蓝鲸游戏在俄罗斯被多次“推荐”，也有不少人置身其中受到迫害，但它在中国的传播状况可就糟糕透了，绝对算是向他人推荐游戏的失败典范。比如正在看这篇文章的你，在这篇文章之前有听说过什么蓝鲸游戏吗？

首先是这游戏没扎根多久，就被不少互联网媒体接连报道，并迅速引起了相关机构的重视，公安局配合腾讯、新浪微博、百度、360 等各大互联网公司对蓝鲸游戏进行了排查防治和处理。相关 QQ 群、微信群、微博等都被封杀，甚至微博上有家就叫“蓝鲸游戏”的公司不幸躺枪，不，用微博主自己的话来说“这躺的是阿姆斯特朗回旋加速喷气式阿姆斯特朗炮！”，实在是让人有点哭笑不得。要想堂而皇之地推荐这游戏就不可能了，那就搞点地下行动吧。



然而机智的中国网民纷纷表示别说在胳膊上划出蓝鲸形状的血痕了，我这绘画水平连一个圆都画不好，甚至有网友反其道而行之，将之改变为了积极向上版的蓝鲸游戏。比如“4 点 20 起床，看语文书”，“在胳膊上画出三个反比例函数”，“做一张北京的中考卷。这是你的入门考试”，“三分钟跑 800m（男 1000m）”，“在 QQ 上和老师谈话”等等。各网友也纷纷表示“请让我参加这个游戏”、“这游戏太有诱惑力了”、“我选择在第 50 天去考试”。看看，这才是向他人推荐游戏的成功典范！



▲不好意思，本群是正能量版的蓝鲸游戏。

玩由心生 GAME ♥ PSYCH　小编，我想当安利之王

说到如何向他人推荐一款游戏，这事说难也难说简单也简单，最重要的还是在于推荐的游戏本身以及被推荐者是谁。比如说上面提到的蓝鲸游戏，不恰当的游戏遇到了不恰当的被推荐者，便产生不了想要的反应，甚至会往着一些出乎意料的方向发展。这里提出几个推荐游戏时需要注意的关键词，也许下一个安利之王就是你。

建立威望：当一位在游戏领域颇有威望的老编辑与一位刚接触游戏没几天的新玩家同时向你推荐一款游戏，很大几率是会选择老编辑推荐的游戏。原因很简单，凭借老编辑多年的阅历，所推荐出的游戏怎么也得是精挑细选后的好游戏。而刚接触游戏的新玩家可能连一款游戏是否优秀都无法分辨。因此，推荐者在被推荐者心中有多高的威望，会对推荐成功的几率产生影响。这其实也正是为什么不少独立游戏需要专业的游戏媒体来宣传和推广的原因，一款游戏如果能够得到专业游戏媒体的好评，其受到玩家喜爱的几率也会大大提升。

投其所好：如果被推荐者对于射击类游戏毫无兴趣，那么也许你再如何夸耀《BF1》的优秀他也不会有丝毫的兴趣，并非是游戏不够优秀，而是他的兴趣点就不在这种类型的游戏上。选择被推荐者感兴趣的游戏类型或者主题，能够增加推荐成功的几率。当然对于之前没怎么接触过游戏的非核心玩家来说，就需要去寻找和他的其他兴趣相符合的一些游戏，比如他喜欢美少女、喜欢军事、喜欢电影等，作为结合不少艺术形式的“第九艺术”，找出被推荐者感兴趣的游戏内容，其实并不难。

游戏质量：首先需要注意的是，你所推荐的游戏得是一款有一定水准和质量的好游戏，推荐一款体验糟糕的游戏只能是害人害己。其次，推荐游戏的质量水平尽量是达到或超过被推荐者之前游玩的游戏。让一位主机游戏的爱好者去游玩一些 Flash 小游戏，除非这款小游戏确实很有特色，否则成功的几率不会太高。最后，游戏质量水平的高低并非是一名玩家喜欢这款游戏的决定因素，因其中一方面足够出彩或符合个人口味而对这款游戏喜爱有加的情况也是存在的。

群体效应：和上面提到的蓝鲸游戏在俄罗斯能够蔓延开来一样，很多时候我们玩一款游戏并非是因为它有多么好玩，而是周围的朋友都在玩，自己不玩就和他们没有共同的话题。比如大红大紫的各种 MOBA 游戏就是最好的例子。除开这种大环境所产生的群体效应，诸如寝室成员这种小群体也会对其中成员的游戏选择产生影响。所以，如果寝室中确实有那么一名成员不管如何推荐都不玩这款游戏，那不妨从另外的寝室成员开始下手的。当寝室中大部分成员都开始玩同一款游戏时，群体效应也就开始显现了。

对于不少主机游戏的玩家来说，可能会遇见周围的人都不玩主机游戏的状况，毕竟主机游戏算是小众，找不到拥有共同爱好的朋友其实并不稀奇。所以，主动地去向周围的朋友推荐一款游戏其实是很有必要的，毕竟主机游戏代表了电子游戏最顶尖的艺术水准。但如果确实是多次推荐后均以失败告终，其实也不用太苦恼，在网上找找同好或者去论坛逛逛，拥有相同爱好的人可比你想象中的还要多！



▲对于那些对主机游戏有兴趣的朋友，我一般会向他推荐《神秘海域 4 盗贼末路》，毕竟是目前画面最好的游戏之一。

心理小课堂

●斯坦福监狱实验

心理学家菲利普·津巴多希望研究监狱生活如何影响其中的狱警和囚犯，他将斯坦福大学心理系的地下室改建成了一个模拟监狱。以志愿者每天 15 美元（相当于如今的 75 美元）为报酬，招到了 70 名应征者，经过心理测试后筛选出了其中 24 名非常健康的正常人，24 人又被随机分为了 12 名狱警和 12 名囚犯。虽然该实验计划进行两周，但仅从第二天开始狱警和囚犯就发生了争斗。随着时间的推移，志愿者愈发地陷入了他们所扮演的角色之中，狱警和囚犯的关系也愈发的清晰而真实，狱警变得越来越暴力，而囚犯也越具反抗性。仅仅在第六天，实验便被中止了。科学研究表示，即便是两方的志愿者角色互换，依然会产生相同状况。

第六答：

建立威望，投其所好，重视游戏质量，创造群体效应。

ANSWER

下期问题预告 第七问

游戏中的视觉错觉是如何产生的？

TIPS　蓝鲸游戏的创始者菲利普·布德金被捕时刚满20岁，但被捕后说出的“受害者都是垃圾，需被清除”便可以窥见他的反社会型人格。

空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：水无月　原文：柳田理科雄（日）　编译：三栖人—极品废车

大家好，本期空想科学的内容是我们的“民间传说系列”的第二篇，也就是大家熟悉的乌龟报恩浦岛太郎的故事，比起上篇的一寸法师，这篇故事的内容更为家喻户晓，而最后的结局也颇让人唏嘘，说起来当初在 FC 上还有一款以其为原型制作的 ACT 游戏《义龟报恩 - 浦岛传说》，不知道大家玩过没呢（还是 Atlus 开发的哦）。好吧，言归正传，在这个故事中我们又会碰到哪些奇奇怪怪的科学理论呢？大家就随我一起去一探究竟吧！

细思恐极的浦岛太郎传说

报恩……报恩？

从前，有一个名叫浦岛太郎的青年渔夫，与老母亲相依为命。某天，浦岛太郎看到一群小孩在欺负一只乌龟，就出钱把乌龟买下来放归大海。过了一段日子，被救的乌龟为了感谢浦岛太郎，要招待他去龙宫城。于是浦岛太郎就骑着乌龟下了海到了龙宫城里。在龙宫城里有漂亮的龙女出来招待他，还有各种珍馐美味，以及鲷鱼比目鱼跳舞助兴浦岛太郎在龙宫一呆就是三年，每天都过得非常开心。但是因为挂念老母亲，还是决定回地上去看看。龙女挽留不住，就送了他一个精美的玉箱，却叮嘱他说千万不能打开。

浦岛太郎带着玉箱回到了地面，却发现地面上已经过了三百年。自己的家和老母亲早已不在世间。非常失落和后悔的浦岛太郎打开了玉箱，希望能从里面找到一些解决办法。玉箱里面冒出了一阵白烟，把浦岛太郎变成了一个三百岁的老头。

说起来笔者一直想要把这个浦岛太郎的故事引以自省。因为救了乌龟被招待到龙宫城过了三年灯红酒绿的糜烂生活，好容易想起来还有个老娘在等他回家，却发现现实世界已经过了三百年。再一个不小心打开了玉箱，就连自己也变成了老头。这个故事教育我们，在你贪图享乐的时候时间总是匆匆流走，而顺境中的得意忘形也终将让你为之付出代价。再用句直白一些的话来说就是，出来混，迟早都是要还的。

这中间比较令人搞不明白的反而是龙女的态度。虽然说她安排下的招待服务是非常用心，但是就结果而言是将太郎送去了数百年后举目无亲的未来，老母孤单离世，连他本人也被变成了生活无法自理的超高寿老人。这还能叫做报恩吗？更何况为什么临走之前要给太郎一个“绝对不能打开”的玉箱？



▲浦岛太郎打开盒子变成老人的场景也被印在了邮票上。

如何进入龙宫

骑在乌龟背上下海前往龙宫城的途中，浦岛太郎肯定是一路都在饱览沿途的海底风光。很多的连环画上对这一段的描绘，都是浦岛太郎肩扛钓竿盘腿坐在乌龟背上，悠哉游哉欣赏风景的形象。而且照乌龟的说法，因为是龙女主动邀请，所以浦岛太郎即使下到海底也不会窒息或者淹死。看起来所有的不安定因素一个都不存在，那么浦岛太郎作为一个正常人类，就这么去海底赴宴真的没有问题吗？



▲骑着乌龟进入龙宫，虽然听起来很美好，但其实还有很多问题需要解决。

首先必须面对的第一个问题就是海水的浮力。我们都知道，海水的密度比淡水稍高，所以海水能产生的浮力也比淡水要大。在浸没全身的海水之中，盘腿坐在乌龟背上会发生什么事呢？很简单，人体会受到浮力作用漂离龟壳，然后就只剩下乌龟自顾自的游走了。

想要盘腿坐这种放松姿势看来是不可能了，为了能够顺利到达龙宫城，这里就只能辛苦一下像骑马一样左右分腿夹住龟壳来抵抗浮力。累是累了点，至少可以不必被车速过快的老司机给甩下来。

那么，浮力的问题是解决了，接下来需要应付的是阻力。我们都觉得乌龟很慢，但是海龟在水中的泳速可以达到时速 20km。作为参考，人类自由泳世界纪录保持者西埃罗·费罗 20.91 秒游完 50m，换算下来时速仅有 8.6km。以骑坐在龟壳上的浦岛太郎看来，相当于前方的海水以时速 20km 扑面而来，因此产生的阻力高达 600kg。估计坚持不过两三秒就又得被冲走，想去趟龙宫真是艰难万分啊。

就算是为了不被冲走，把太郎的屁股焊在龟壳上也不行。因为在太郎 + 乌龟这么一个组合体之中，只有乌龟的部分有推力，太郎除了产生巨大的阻力之外屁用没有。下部的推力加上上部的阻力产生的结果，就是这一人一龟没完没了的做着原地后滚翻。而且钓竿也是个问题，这种细长的东西在水里会产生不小的阻力，再加上扛在肩上这样左右不对称的姿势，又会产生一系列非常复杂难以计算的乱流。想要顺顺当当去龙宫，就得让太郎整个趴在乌龟背上，尽可能放低身子减小阻力，像成龙那样两手紧抓龟壳边缘才行。不过这样一来就没手能拿钓竿了啊，考虑到这是太郎身为渔夫的标志，以及母子两人唯一的生活来源，应该是怎么都不能随便扔掉的东西吧。

危险的钓竿

没错，对于太郎这个渔夫来说，钓竿是身份象征，生活保障，但是对海里的鱼来说呢，毫无疑问这是沾满了同胞血泪的凶器！带着鱼竿大摇大摆进入龙宫地盘的浦岛太郎，恐怕凶多吉少啊。而邀请太郎下海赴宴的龙女本人应该也会吓得不轻，本来是以拯救国民的恩人的名义请来的客人，真面目却是家国血仇。不过万幸的是，似乎龙宫方面完全没有看破浦岛太郎的身份。反而对这位光明正大扛着鱼竿的太郎，热情提供了各种珍馐美味和舞蹈演出。

其实仔细想想，这也是很自然的事情。我们都知道，如果你看到鱼儿在清澈的水里面游动，想要用鱼叉去叉的话，必须瞄准鱼的下方才能叉中。这种现象是由于光在在两种不同的物质里传播速度不同，而在两种介质的交界处传播方向发生变化产生的。从空气向水里看是如此，从水里向空气里看同样如此。并且由于水的光密度大大小于空气，所以在水里向上看的时候，正上方 49°以下的范围会发生全反射，视觉效果就是一片银色的镜面，完全不

可能看到水面以上的情景。

所以从理论上来说，龙宫居民有一个算一个，全都是从来都没见过钓竿这东西的。见过的鱼都是被钓走了的，估计也已经早就不在世上了。就好比小李飞刀，见过的都是死人。活着的龙宫居民见过的，顶多只有水面以下的钓钩。而作为一个穷渔夫，钓竿坏了也许还有砍根竹子自己做这条路，而钓钩坏了的话就只能去花钱买了。所以这么重要的钓钩，在不用的时候肯定要从钓竿上摘下来，用油纸之类的东西小心翼翼的包起来藏在怀里才对。太郎啊太郎，这个钓钩可一定得藏好了，万一被人发现，那就真的小命不保了喂。

不过这里比较令人在意的是，这一场感谢宴上面拿出来的珍馐美味，到底都是些啥呢？既然是海底龙宫，那应该无法出产地面的粮食蔬菜还有飞禽走兽，这么一来剩下的就只能是……这这这简直细思恐极啊。想想吧，一面看着鲷鱼比目鱼跳舞，一面吃着鲷鱼比目鱼刺身这种事情，就算是纣王复生酒池肉林都不能及其万一。要知道对海底龙宫来说鱼类可都是国民，就算是恩同再造，会有人把自己国民做成菜拿出来款待客人吗？虽然说浦岛太郎确实是救了乌龟没错，但充其量也就是给了孩子们一点小钱让他们把乌龟给放了而已。从小孩的角度上来讲，这乌龟也不过就是在海边到处都有的平常东西，一人能要到个 100 日元也就心满意足了。从小人书的插画上看这群熊孩子们大约四五个人，换句话说，浦岛太郎这个恩人，也就值个 500 日元，一顿家常便饭。

区区 500 日元换来如此焚膏继晷的报答，换我们一般人估计就得吓得屁滚尿流。更不要说太郎的真实身份还是千万水族的血仇，这要是某天真相暴露，接下来的情节肯定会变得非常儿童不宜。于是咱可得在这里给全国的渔夫朋友们提个醒，别人怎么样咱们管不了，要是某天有章鱼乌龟什么的邀请你们去龙宫城赴宴，可得千万挺住了才是。



▲这个钓竿真的很危险，浦岛太郎你要考虑清楚啊。

白烟和白雾

在这个故事中最大的谜团就是那个玉箱了。绝对不可以打开，打开之后升起一股白烟，被白烟淹没之后就会变成一个老头。想来想去，都觉得非常的不可思议啊。首先，要在箱子里封进一股烟这件事就做不到。烟这东西从物理上解释，是包括油脂成分在内的微小固体颗粒粉尘，因为颗粒非常细小重量很轻，所以可以飘在空中。但是你要把烟装进箱子里的话，这些颗粒就会附着在箱子的内壁上，用不了几分钟就不再是烟了。从海底的龙宫城出发到岸边怎么说也得花上一段时间，为什么箱子里的烟居然还能够保持原状呢。再者，除了一股烟之外空无一物的箱子里其实还有一样东西，就是空气。听起来是句无厘头废话，但是仔细想想，这是一个从海底拿上来的箱子，而太郎在打开盖子的时候里面并没有水。这就说明龙女在海底准备这个箱子的时候，就使用了某种办法在里面封入了空气。那么，从这一条线索出发，我们来推断一下这个神秘的玉箱与箱子里的烟到底是怎么回事。

在海底巨大的水压之下，空气的体积会被压缩。我们假设龙宫城的深度是水面下 100m，在这个深度，空气的体积会被压缩到原来的 11 分之 1。在浦岛太郎抱着这个玉箱从海底回到海面的途中，随着深度减小水压降低，玉箱之中的空气会不断膨胀。我们一般看到的玉箱都是用绳子捆扎起来的，所以空气虽然膨胀还不至于会顶开盖子。当太郎回到地面，解开了绳子试图打开玉箱的时候会怎么样呢？



▲此时的浦岛太郎并不清楚这个盒子里的东西将会给他带来什么。

很简单，空气会瞬间剧烈膨胀，砰的一声把盖子炸飞。要是正好砸在太郎脸上的话，轻则砸出鼻血，重则鼻骨骨折颜面塌陷。难怪龙女要叮嘱太郎万万不能打开，原来是这么个意思。

而且包括空气在内所有气体都会有的物理性质——体积急剧膨胀时会大量吸热。咱们夏天的时候买个碳酸饮料，在刚拧开盖的时候能观察到瓶口附近会有丝丝白雾就是这个道理。由于瓶内被充入的高压二氧化碳在打开盖的瞬间急剧膨胀吸收了周围空气中的热量，将空气中的水蒸气凝结成了白雾。那么，在太郎面前肯定也是发生了同样的现象。被压缩到 11 分之 1 的空气剧烈膨胀开来，能将周围的气温一口气降低 125 度。在这样的低温下，周围空气中的水蒸气必然会被凝结成小水滴甚至冰晶，这白茫茫一片与其说是烟，倒不如说是雾了。不过就算证明了玉箱里边冒出来的是雾不是烟，也没法解释为什么被白雾包围之后浦岛太郎会变成老头这件事。看来，箱子里边除了空气之外，肯定还有“某样东西”才对。至于到底是啥，因为没有任何线索，那这里只能根据我们的日常生活经验来瞎猜一下了。

真相其实是……

来来来，假设你突然被带去了一个如梦似幻的桃源乡，在那儿能吃到从来没见过的珍馐美味，看到从来没听过的歌舞表演，最重要的是还有漂亮妹子日夜不离左右的陪着你，拉着你不让走。当你终于下定决心说什么都要离开的时候，妹子给了你“某样东西”。那这东西，除了账单，还能是啥。当然也许刚开始的时候，龙女还是抱着知恩图报的心态想要免费招待太郎同志的。然而这货尝到了甜头之后一直赖着不走，于是就从什么时候开始免费体验变成收费服务。浦岛太郎大概是被狠狠地宰上了一刀。



▲不听告诫的结果就是这样。

至于这一刀到底有多狠？想想看，一个人包下了整间如同宫殿的夜总会，所有的服务员全体出动，而且从头到尾附带异性陪游。这怎么算一晚上也不会低于 100 万日元。那么三年下来总共就是 100 万 *365*3，等于 10 亿 9500 万日元。然后按照地上时间计算的话太郎可是在龙宫城呆了整整三百年，要是黑店掌柜必然会抓着太郎脖领子说“既然这位客人是从地上来的，那这账单当然也得按地上的时间来算才行。你自己说有没有道理啊？”那么这样一来这费用也直接翻了一百倍，变成了 1095 亿日元。

被这种账单拍在脸上的话，一夜白发估计也是不奇怪了。不过为什么龙女递出玉箱的时候，还要再叮嘱一句千万不能打开呢？难道说没看到账单的话，就可以不必付钱了吗？

有可能，不管浦岛太郎救乌龟这件事是出于偶然还是黑店的计划，这种表现都打动了龙女的心。尽管说这种英雄范儿说白了只值 500 日元，但是感情可不是能用金钱来衡量的啊！虽然说身为黑店掌柜至今为止不知道坑死了多少无辜群众，但是面对这么纯真善良的青年，肯定还是会想起来自己曾几何时亲手埋葬了的天真岁月。在这样空虚寂寞冷的摧残之下，最终还是选择给了这名青年一个机会，要是他愿意听从自己最后的要求，那这钱也就一笔勾销了罢。

可惜啊，太郎同学最后还是打开了玉箱，不但龙女的好意付之流水，自己也一夜白头。正所谓不听女人言吃亏在眼前，各位大男人小男人们，还请千万引以为鉴啊。



缤纷六月俏佳人

文 马修 美编 咕噜

说到六月你会想到什么呢？儿童节、父亲节、连雨季、台风……在英文中，六月还与新娘与结婚有着密切联系。这期的特企，我们就来说说缤纷游戏世界中的那些新娘们。

游戏世界的新娘们

TIPS 六月新娘

六月新娘的说法来自于西方，之所以是六月而不是其他月份，是因为June的语源Juno（朱诺）是罗马神话里主神朱庇特的老婆。朱庇特的前身是希腊神话里那位好色又贪恋权力的宙斯，而朱诺对应的就是希腊神话里的天后赫拉。朱诺可以说是集美貌、温柔、慈爱、忠贞等优点于一身的女性，所以基于朱诺的六月，也被西方人看做是适合结婚娶妻的月份，还衍生出一个非常令人向往羡慕的名词六月新娘（June bride）。尽管本质上就是讨口头彩，但还是会有许多人喜欢在这月份去结婚，因此“六月新娘”也一直很有市场。

在游戏世界，象征着恋爱升华的结婚和新娘这些要素，一般以非主线的形式出现在剧情要素比重大的游戏中。而纯粹的恋爱游戏因为多设定在中学背景走青涩青春路线，因此往往恋爱就是结局，至于结婚，毕业季距离结婚还是有些遥远的。在接下来的正文中，我们会按照新娘们的特点来对她们进行划分，来方便各位阅读并了解她们的共性。



■ 藏于梵蒂冈博物馆的朱诺雕像。

被神/制作人垂青的新娘

「正篇开始，我们先从被神垂青的新娘开始吧。游戏中的神多种多样，但无可否认的是，制作人是真正拥有造物主地位般的神，所以这些被制作人青睐的幸运新娘们，无疑也是另一种意义上的“神的垂青”。」



比安卡

出处：勇者斗恶龙V 天空的新娘

相信很多人提到“游戏”和“新娘”这两个关键词，都会一下联想到游戏《勇者斗恶龙V 天空的新娘》，毕竟是“以新娘命名的游戏”。虽然看起来会是一段男主和女主在冒险中一路培养感情最终牵手走入殿堂的美好故事，可游戏偏偏设置了两个新娘备选，虽然只比正常的多一个，但这已经足以让选择困难症的玩家们左右为难了。

两个可选新娘是比安卡和芙罗拉，其中假小子性格的比安卡是主角的青梅竹马，一起从小长大可谓是感情基础深厚；而芙罗拉则几乎符合美丽、娴淑、优雅、温柔、善良等男性对伴侣的全部需求。能力上二人各有千秋，但是芙罗拉的实战意义更大，而比安卡却可以带来最完整的剧情。在NDS上推出复刻版后，制作人又很贴心（也可以说恶意）地给加了新角色迪波拉，有着其他两个女性没有的火辣与暴躁，而且新人的加成也让她的存在感很高。

可以说，三个备选新娘是各有千秋，但若说被神垂青，拥有最完整剧情加成比安卡还是更有优势，毕竟在这完全原创的故事中，能被制作人垂青，那是有着不亚于被造物主特殊照顾的优势的。





赛莉卡

出处：火焰之纹章：回响 另一位英雄王



大概是男女主角、勇者公主最终走到一起这套梗太泛滥，所以《DQ5》以及很多游戏都会给予玩家更多的选择，即便可能因此诱发玩家的选择困难症。那么我们来看完全没有选择困难症的：《火纹 回响》的女主角赛莉卡。

在大多数被王子拯救的公主中，赛莉卡是非常能打的那种，而且魔武双修，带着一众小伙伴横扫了半个瓦伦西亚大陆，对男主角的百分百暴击支援效果更称得上是真正意义上的惊天地灭鬼神。相对于大多数蜜罐里长大的傻白甜公主，赛莉卡的经历可谓是坎坷，她有一个各方面都完全符合昏君标准的糟糕父亲，连母亲都是迫于父亲的威压而被迫嫁的，如果自己不被送出王宫由大祭司诺玛抚养，早就夭折了，因此她对亲生父亲的称呼一直是“那个人”。不过在这磨练人的经历中成长的她，又经常表现得很圣母，不仅固执地认为神可以解决当下的一切麻烦，在面对巨大危险时也说出“有你们在一起”这样不负责任的话，最后被欺骗时偏偏又意外傻白甜地相信了朱达的承诺差点送命……

虽然作为公主，赛莉卡的槽点多多，但她的运气很好，从小在教堂长大基本避免了被坏小子坑骗，寄养在迈森那里时还结识了同样寄养在此的阿鲁姆王子，一下把公主王子和青梅竹马两个美好爱情故事的必备条件都占了，即使赛莉卡离开，被小迷妹艾菲热情关怀着的阿鲁姆也从来没断过对赛莉卡的思念，最终，坚信人类自己力量足可取代神的霸气王子，与一度坚信神可以解决一切问题的公主，冲破了意识隔阂，有情人终成眷属。顺便还以这桩婚姻彻底统一了瓦伦西亚大陆。虽然新角色艾菲同样收获了相当高的人气，但重制版并没有新的分支结局。这么来看，强悍坚强但偶尔会傻白甜的赛莉卡，始终是被神眷顾，而这个“神”，除了游戏里的米拉女神，更是从原版到重制版这25年来对她一直未减偏爱的制作人。



宁宁

出处：《太阁立志传》系列



和前两个妹子不同，宁宁是历史上真实存在的人物，其经历本身便称得上是传奇。宁宁从小被送到姨母家被收作养女，14岁时由姨夫兼养父浅野长胜做主，嫁给了木下藤吉郎。我们现在都知道木下藤吉郎就是后来大名鼎鼎的天下人丰臣秀吉，但在当时，木下藤吉郎还只是一个足轻（步卒）浅野长胜则是一个足轻头。玩《战国无双》应该对这两种身分都不陌生，一种是戴着草帽背着旗拿着枪的被当成草一样割的杂兵，一种是一群步卒小头目最多掉点小道具。而这两个人就这样在今后的历史发展中，一个成为了天下无双的天下人，一个则成了天下人的岳父……宁宁作为正室，自然也是第一夫人的荣耀加身。

如此举足轻重的地位，自然是少不了在日本战国时代的游戏中登场了。《信长之野望》、《太阁立志传》、《战国无双》、《战国BASARA》等等都有这对夫妻登场，只不过因为游戏设定的关系，这对夫妻的走向会有或大或小的不同，甚至在《战国BASARA》中出现宁宁被秀吉杀死这样的极端走向。而“《太阁立志传》系列”的这对夫妻，相对来说还是更尊重史实一些。当年玩3代时，木下藤吉郎在樱花飞落中迎来女神般宁宁的那一幕，真的把笔者被打动了，连作为新房的简陋小木屋都在樱花中显得浪漫美丽。如果非要跟历史拧着走，比如5代中执意在桶狭间之战前完成终身大事，宁宁就不会出现；如果在订婚后改主意，更会被宁宁打剩一滴血。虽然《太阁立志传》中宁宁的人设是非常传统的贤淑型，但发起飙来，大概“《战国无双》系列”里的女忍者版看了也要跪的。

顺便说一下：《太阁立志传》作为Koei较早期的游戏，还是很严肃的，甚至不会让秀吉如史实中那般娶一堆小老婆成天掐架，标准的一夫一妻。这大概也是制作人对史实中本已被命运之神垂青的宁宁，又增加的一层偏袒吧。



塞西尔

出处：重装机兵2 重装上阵

在《重装机兵2 重装上阵》中登场的塞西尔，其身分是小镇上卖蚊香的少女。虽然听起来平平无奇，但蚊香少女在三代加入便因为其不幸的身世（因为卖不出蚊香而和弟弟妹妹们饿死在家里）而让玩家非常扎心，甚至有玩家遗憾不能在游戏中和她结婚，去一辈子照顾她。大概是听取了玩家们的热议，于是在之后2代的NDS重制版《重装上阵》中，蚊香少女的戏份大增，圆了玩家一个与蚊香少女结婚并照顾她的梦。

游戏中，玩家买的蚊香越多，她兴奋晕倒的概率越高，而玩过前作的玩家往往都会一次性买下最多的蚊香以防止前作的悲剧再度发生，而剧情便也由此顺利推进。把塞西尔送回家后，她除了和其他红颜知己一样邀请主角在自己家住宿，还会引发一系列的任务。而这些任务的终点，就是与她结婚。



在自己简陋到无以复加的家，由哥哥主持，塞西尔穿上了婚纱，和主角举行了没有宾客却幸福满满的婚礼。不过和这篇特企里大多数与心上人白头偕老的新娘不同，身患绝症晚期的塞西尔的生命已经快要走到尽头。在生命的最后一个月，和主角一起每天在海边看着日出日落、朝霞星辰。直到有一天，她消失在主角身边，剩下主角独自看着漫天繁星，这段非常虐心的结婚插曲就此告一段落。而主角的复仇冒险也还将继续。

对于塞西尔，笔者一度犹豫该将她放在这篇特企的哪个版块下。毕竟她本身就是悲剧设定，但她在生命的最后阶段，却也如愿披上婚纱、和心上人举行了期待中的婚礼，更在最后的倒计时中每天沉浸在与所爱之人同看日出日落的浪漫。最终还是决定把她放在被制作人眷顾的这部分里，毕竟我们可以从她悲惨又美好的生命最后时光中，感受到制作人对这段剧情的用心和诚意。

补完的爱情故事

「这部分说的新娘，和那些从相恋到结婚然后过起幸福生活的那些一帆风顺的不同，这里边的新娘往往因为某些关系没能顺着剧情、感情或玩家所期盼的那样，与意中人共结连理。但是后来却又以某种方式，以婚礼的方式，补完了属于她们的爱情故事。」



露娜

出处：最终幻想15

《最终幻想 15》有一个轻松的开始，路西斯王国的诺克提斯王子和戴涅布莱王国的公主兼圣女露娜订了婚，起始之旅就是诺提克斯王子带上小伙伴们，开着帅气的跑车，去婚礼目的地迎娶童年时就有约定的美丽新娘露娜。

可以和神对话、净化世界、驱逐黑暗的露娜虽然受到万民敬仰，但也会让需要黑暗的人心生仇恨。帝国的宰相阿登就是如此，他实现野心计划的必要条件是黑暗，自然容不下驱逐黑暗的露娜。他突袭了露娜，将这个无辜的少女杀害后抛入大海，诺提克斯也冲上去抱着露娜，与未婚妻一同沉下……

不过和大多数死于剧情中的女角色不同，原本在剧情中死去的露娜还是在游戏的最后补完了属于她的完美剧情。那是在她被杀死的 10 年之后，已经成为中年大叔的诺克提斯以被先王杀死的代价进入死后世界，借助三个小伙伴、露娜和先王们的力量，彻底干掉了宰相阿登，为亡妻报了仇。手刃仇人后，在死者世界的遭到战斗损坏的王宫里，以及已故老国王的祝福中，最终和露娜完成了等待长达 10 年的婚礼……尽管场景看起来如梦似幻，但即便是梦，这样的美好又何尝不是对 10 年前遗憾的补完？





▲主角这喜感十足的表情其实是喜形于色……



杰西卡

出处：勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

在原版的《DQ Ⅷ》中，主角最后是和公主去了远方。但是在 3DS 的复刻版中，SE 终于给了玩家们结婚的结局，不仅可以和公主结婚，还可以和杰西卡结婚！

作为女主角的杰西卡，因为哥哥被杀而和家人断绝关系离家出走，从而和主角一同去冒险。和《DQ》系列”大多数温柔甜美型的魔法女角色不同，杰西卡始终有着战士般的英气，说话也是粗声粗气。不过在婚礼上，披着婚纱的杰西卡甚至看不出平常的一脸凶悍，彻底将美丽展现出来。连原本作为官配的米媞娅公主也管只能在这个结局中祝福主角和杰西卡幸福。当二人携手走出大门接受大家的祝福时，别说围观的来宾，连一路冒险的小伙伴们此时也都吃了一惊 。

而米媞娅公主和主角牵手结婚的结局自然也都存在于原版以及手机和 3DS 的移植版，但因为后边会重点提到她，这里就先不多说了。



伊莉丝

出处：神鬼寓言Ⅲ

《神鬼寓言Ⅲ》中的伊莉丝，虽然是选了男性王子角色后的青梅竹马恋人，但在一开始便会给玩家一次艰难的选择，在最开始处理平民反抗时，要么处死抗议的平民，要么处死伊莉丝。处死平民，一开始就与善良路线拜拜了 ；处死伊莉丝，虽然会继续善良路线，但亲手下令处死恋人是相当虐心的——哪怕只是游戏刚开始时。

伊莉丝是很懂得从大局考虑的女人，在这个问题上一直要求主角选择自己。在主角选择处死平民而自己活下来后，她失望地离开了，至于以后——她承诺会照顾好自己。

恋人走了，但混市井攒声望的人生打拼还要继续。当游戏进行到中期时，包尔斯顿工业区一个叫拉斯洛的男子出现，请求救助他被绑架的未婚妻，而他的未婚妻竟然就是伊莉丝！也不知道是世界太小还是怎样……救出之时便是往昔恋人重聚，而此时又面临了选择 ：让她回到拉斯洛身边？还是让她离开那个男人留给自己？前者会增加道德值，但这好人做得实在憋屈 ；后者固然不厚道导致道德值下降，但成全了自己。坚持减道德的缺德选择，那么就会发展出新的任务，于是求婚、结婚，曾经被中断的爱情得以延续，作为玩家化身的男主角，也终于得以享受与昔日恋人久别重逢的干柴烈火了……

但这是一款坑无处不在的游戏，在混乱世道中生存下来的伊莉丝，已经成为了一个非常多情的女人（面对昔日情人抛弃平民未婚夫就可见一斑 ）。而且和她享受鱼水之欢后，同样可能被传染性病。联想到之前那个被恶人绑架的凶险经历，被传染这糟心的病也可以原谅，但大费周章好不容易重新娶得青梅竹马的恋人却遭遇这种事，实在是让人心中羊驼奔腾。



游深度 CULTURES OF GAMER 特别企划

逃婚新娘



米媞娅

出处：勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主



▲国王老爸都来帮女儿跟逃婚，这在现实和艺术作品中都是极其少见的。

为了让各位不在阅读中忘掉笔者前边的承诺，逃婚新娘这里就把第一位交给米媞娅公主了。米媞娅因为受到诅咒，在游戏中长期以马的形态出现，通过喝神秘之泉的泉水可以暂时变回人形。当完全解除诅咒后，公主也长久恢复了温柔可人高贵典雅的人身形象。虽然这很值得高兴，但新的麻烦随之而来：为了履行王族的婚约，变回人身的公主要嫁给从长相到性格都很糟糕的查格斯王子，而且这个猥琐懦弱的王子在婚礼上，也对拯救了世界和自己新娘的主角一行非常无礼。终于，主角的怒火压抑到极限，在杨格斯的鼓励帮助下冲进礼堂试图再度拯救公主，却发现公主竟然不见了！

原来公主逃婚了，而且和大多数对抗父母的逃婚者不同，米媞娅的逃婚也是被父亲支持的。显然，那个糟糕的王子也同样遭致了国王特罗德的讨厌，相比之下，解救自己、女儿和整个城堡，而且是女儿青梅竹马的主角，才是真正的理想女婿，于是国王以一种无法拒绝的方式获得了主角对女儿的肯定（其实是拒绝了继续问，不答应游戏进行不下去），便主动殿后，帮女儿和心目中的最佳女婿挡住了查格斯派来的追兵。最终，主角和公主，在曾经冒险的小伙伴们的目送中远去，追逐属于他们的幸福……而在第二结局中，直接亮出王族身分的主角已经不用去抢婚，可以光明正大地迎娶公主了。



柯拉

出处：重装机兵3



柯拉是《重装机兵 3》的女主角，是掩体要塞老大金斯基的女儿（由于当时某鬼畜广告被盛传，女主莫名其妙地和化肥结下了不解之缘），父亲是个用武力和暴力在乱世中割据一方的独裁军阀，柯拉作为独生女又是娇生惯养，因此在成长环境和父亲的双重影响下，性格暴躁而且高傲，对看不上眼的追求者如纨绔小少爷霍金，不仅爱答不理而且还变着法地嘲讽。虽然生活看似无忧无虑，但身在乱世中，土皇帝独生女的身分难免被用作政治婚姻的筹码，柯拉也很快被父亲安排嫁给了锈女镇的老大。

主角因为此前在跟掩体要塞的交手中有过出色表现被金斯基相中，被雇为女儿送亲队伍的保镖；但那次交手的原因，是金斯基派人来抓到处乱跑的女儿回家时，毫不知情的主角稀里糊涂地出头。那次霸气的英雄救美得到了高傲大小姐罕见的青睐。于是送亲队伍夜宿时，柯拉跟主角提出了私奔的提议。如果沉湎于儿女情长答应私奔，游戏流程就此结束，以后的一切惊心动魄的大冒险和江湖恩怨都与己无关；若不选择私奔，这个大小姐就会展示她野性任性的一面，直接偷走主角的摩托车自己跑掉，还转手把摩托车卖了，害得主角很长一段时间都要用血肉之躯跟怪物作战……

之后经过一系列的分分合合（省略剧透字数若干）。最终的大战之后，获救的柯拉在曾经藏身的悬崖上的小屋里等着主角，虽然相聚已成平常事，却再也没有披上婚纱……



尤娜

出处：最终幻想X



相信很多朋友看到这篇特企的标题时，第一个想到的新娘就会是尤娜，当年她的婚纱造型公布时的惊艳让人记忆犹新。不过这身婚纱并不是穿给一路上携手走过无数困难渐生情愫的男主角提达，而是瓜德族的族长希摩尔。希摩尔在任职老师演讲致辞时注意到了尤娜，通过共同对辛的碎片的战斗中认可尤娜将会是其获得最强大力量计划的最佳人选后，开始向尤娜求婚。这样的野心家虽然不会被尤娜中意，但为了揭穿真相，尤娜还是表面答应。结果提达一行人半路杀出，干掉了希摩尔。

但希摩尔显然不是那么容易被消灭的，复活后他指使部下袭击了阿尔贝德家园，惟一幸存的召唤师尤娜被抓去强行举办婚礼。一袭婚纱的尤娜很美，但满面阴沉和又若有所思。在提达前来营救时被强取了初吻后，大义凛然地以跳楼来要挟希摩尔放掉了提达等人，而后向下一跃，以非常惊险的方式完成了逃婚。还好尤娜并没有骗大家，虽然并不如自己说的那样会飞，但有召唤兽在，尤娜还是平安逃脱。至于那个妄图强娶尤娜的野心家希摩尔，在翻来覆去地复活之后，最终被彻底干掉，由尤娜亲手引渡去了异界。

井伊直虎

出处：战国BASARA4 皇

井伊直虎是历史上真实存在的传奇女大名，8岁时父亲因为被家臣进谗言而遭到今川义元诛杀，直虎也在那时候出家为尼，在此期间原本有婚约的堂弟井伊直亲另娶其他女子，婚约解除。在桶狭间之战后虽然直亲继承家督但也再度被进谗而死。最终在井伊家已经没男丁的情况下还俗，取男子名直虎继承家督位子。之后在德川家康的帮助下夺回实权并杀了仇人，在武田信玄病死后夺回了井伊谷城，并收养了直亲的儿子井伊直政做养子。最终卒于1582年，终身未嫁，终年46岁。

从以上生平来看，井伊直虎的少女和年轻时候都在出家。还俗后在德川家康的帮助下展现了其不凡的武力和政治能力，儿子更成为德川四天王之一。这些经历中我们显然找不到直虎可以被逼婚的可能。不过Capcom在玩历史演义上是非常天马行空的，既然终生未嫁，那就让同为女性的好友来帮着来一场盛大的结婚试炼吧！

井伊直虎的这位好友,就是在《战国BASARA4 皇》中转正为可用角色的京极玛莉亚，她是浅井长政的姐姐，美丽任性又闲不住，在任性地闹出一大堆乱子被弟弟埋怨后，便以寻找合适男人为目标出征，用美丽妖娆的身材容貌和绚烂的布带技巧虐男人无数（当然要算上杂兵）。一番大闹后对乱世中的男人们失望之余，想到了好友井伊直虎……可怜的虎妈在败给京极玛莉亚后，只好无奈地根她举行起了婚礼。井伊直虎的表情的阴沉度完全不亚于被逼婚时的尤娜。到了接吻这步，尽管获得妖艳大美女京极玛莉亚的香吻是无数男人梦寐以求的梦想，但咱们的虎妈是性取向很正常的妹子，结果就是虎妈爆发挣脱了束缚，逃婚了。不过在京极玛莉亚看来，逃婚的虎妈并不是新娘，而是新郎……



不幸的新娘

「说了前边那些各种晒幸福和各种花样逃婚的新娘，这里也说一说一些不幸的新娘吧。前面那些幸福的让人羡慕嫉妒恨，而下面这些不幸的，更是让人怜悯慨叹。」



阿雅

出处：寄生前夜 第三次生日

2010年，与玩家阔别十年之久的阿雅在《寄生前夜 第三次生日》中再度与玩家见面。和以往孤身作战的飒爽英姿不同，这一作在预告中，大量预告都指向了婚纱装的阿雅，虽然十年未见的女神再见时已嫁做他人多少让执着的玩家有些不爽，但婚纱上的血迹，更让人浮想联翩。

终于，在正式的游戏中，各种疑团被一一解开。阿雅的结婚对象是二代中登场的NPC凯尔。两人相识于2000年，2008年订婚后，阿雅带着被当做妹妹的自己的克隆体艾娃，与凯尔一起生活。两年后的圣诞，阿雅与凯尔在教堂举行了婚礼，婚礼上出现了意外，一群军人突然闯进来，阿雅、凯尔以及神父全部死在袭击中……接下来，穿着血染婚纱失忆的阿雅被发现。而所有关于婚礼以及相关的回忆，都是随着任务的完成而一点点回忆起来。到最后她更发现，自己甚至都不是纯粹的阿雅，而是在发生袭击时，出于保护姐姐却进入到姐姐体内的艾娃，和阿雅拥有的同一身体。而在婚礼袭击发生时，线粒体灵魂碰撞释放出的大量异变灵魂碎片，也让周围的生命体变成了高智慧的精灵和低等的扭曲者。被高等碎片附身而拥有特别高等智慧的主任在发明跨时潜行仪器后，试图穿越到变异发生前，也就是阿雅结婚时，先行将造成扭曲者大量出现的低等碎片源头——阿雅干掉，由此出现了阿雅婚礼的袭击事件。

终于知道了复杂的前因后果的阿雅，再度回到婚礼的那个时刻，与妹妹选择了灵魂互换，之后让拥有自己身躯的妹妹，开枪打死在妹妹身躯里的自己，让作为源头的自己毁灭的同时，也让妹妹代替自己去和心上人过幸福的生活……

艾雪

出处：最终幻想Ⅻ

艾雪的出身和感情符合大多数的王子公主的爱情故事。她是达尔马斯卡王国的公主，出于小国联手抵抗大国战争威胁的需要，19岁时艾雪被安排嫁给了相邻国纳布拉提亚国的王子拉斯拉。虽然看起来是一场政治婚姻，但这对新人对未来充满了憧憬，毕竟王子勇敢热血又帅气，而公主高雅美丽又善良……然而这种童话般的剧情只有在故事的结尾才会圆满，若在开始往往是拿来反衬接下来的突发不幸。果然，尚在岳父家度蜜月的拉斯拉王子收到了祖国遭到帝国侵略的消息，拉斯拉带着达尔马斯卡王国的军队，在给予忧心忡忡的新婚妻子艾雪一个温柔的微笑后奔赴战场，为国捐躯……刚刚披上洁白婚纱偎在王子身边还没几天的艾雪公主，换上治丧的黑纱丧服，对着灵柩中的王子尸体心如刀割……

而这也只是一个开始，很快，被迫去签订投降和平协议的父王也遭到了暗杀，最终是达尔马斯卡王国彻底沦陷。不过艾雪和很多游戏里遭遇国破的王子和少数公主一样，并没有委身于侵略者，而是投身到对抗帝国的抵抗运动中。在被帝国兵的追击中被空贼小子梵救下，从此这对立场和观点皆不相同的人，成为了《最终幻想Ⅻ》的男女主角。

但是《最终幻想Ⅻ》并不讲爱情故事，因此即使到最后，作为男女主角的二人也没有在作战中产生感情，当然也就没有男女主角走到一起的结局。梵和一直照顾自己的少女潘妮罗继续在一起过自由自在的日子，而已经成为一国女王的艾雪在拿回了曾用作飞空艇抵押的婚戒后，继续着对亡夫拉斯拉王子的思念……



▲前几日还披着洁白婚纱挽着新婚丈夫，如今已是一袭黑色丧服对着柩中人落泪



安里

出处：黑暗之魂Ⅲ



▲脸上已蒙上白布横陈于地上的新娘，被吐槽为冥婚的婚礼。

安里是《黑暗之魂Ⅲ》的一个重要NPC，在设定上与主角选择性别完全相反，其地位之重可见一斑。而她的不幸甚至超越了剧情中与从小青梅竹马的伙伴走散、被新婚对象杀死。

童年时的安里，和小伙伴霍拉斯一同逃离了食人者艾尔德利奇的幽邃教堂，成为了食人者魔爪下仅有的幸存者。其后用钝但有巨大幸运加成的直剑战胜了怪物，同行的霍拉斯也成为了保护弱者的青之守护者。虽然两人之后回到了幽邃教堂干掉了复活的恶魔，但并没有在棺中找到食人者艾尔德利奇，更在中了埋伏后走散。之后她便去寻找霍拉斯，并为了守护孩子们的灵魂、干掉艾尔德利奇的使命独自战斗。

在孤独的找寻和战斗中，身心俱惫的安里遇到了隆德尔的人。其中认定主角是王的尤利娅，确信安里是让主角成功篡火的重要人选后，安排巡礼者去忽悠安里，给主角和安里安排了这场婚礼。而这个所谓的婚礼，没有婚纱没有祝福，只有新娘脸上蒙着白布孤零零躺在地上，而主角走近后，竟然用剑刺进安里的头，由此获得了她的三个黑暗印记——很显然，这个所谓的婚礼其实是转移黑暗印记的仪式，是主角篡火成为黑暗之王的必要一步。虽然安里直剑很强，篡位结局也很爽，但杀掉这么一个声音甜美、执着于自己使命的善良女子，过程还是挺虐心的。

不过安里是可以复活不死人，因此在黑暗之王的最后结局中，安里以鞠躬跪礼出现，她依然是黑暗之王的王妃。只是似乎忘掉了一度执着的使命，成为了黑暗之王的追随者。尽管这个剧情有点扎心，不过相比拯救剧情，虽然没有这诡异的婚礼，但最后却要亲手杀死变成活尸的安里，黑暗之王的路线似乎还要好那么一些。

一些槽点十足的结婚设定

前边说了各种不同命运的新娘，最后这部分我们来说说游戏里一些结婚相关的槽点和趣事，希望这些足以让当事人不开心的事，能让大家好好开心一下。



无儿女情长到一夫多妻

《三国志》系列

Koei虽然早就在《无双》里面展现了其玩历史的戏说本事，但是在传统的历史SLG中，Koei依然还是规规矩矩的，比如“《三国志》系列”。早期的《三国志》作品中都是君主视角，以统一天下为大任的，儿女情长根本不会体现在游戏中，毕竟即便在蓝本《三国演义》的故事中，那个年代的人也普遍有“兄弟如手足，妻子如衣服”的观点。8代开始加入了类似《太阁立志传》的武将养成系统，婚姻系统也随之加入。除了继续走君主路线的9代外，以后的作品就都有婚姻系统了。到《三国志13》，更因为放开了一夫多妻的系统，而受到了争议。同为历史SLG的《信长之野望》，反倒是始终在坚持一夫一妻，尽管日本历史上也如中国一样有着历史悠久的妻妾制传统……而设一大堆各种来路CP的“《无双》系列”则一直到《真·三国无双7 帝国》才真正加入了婚姻系统并恪守一夫一妻制。

其实对于打着史实招牌的《三国志》来说，一夫多妻还是很贴合那个时代的史实的，毕竟那时候的大人物有个三妻四妾的还是很正常的……但槽点依然非常多。因为跨越的时代长、人物也好几代，所以每代人物的夫人都要考虑到，这就可能出现诸如娶了兄弟老娘的事……而抢老婆的玩法也很熟悉：把目标女子的丈夫送上前线送死，然后将手下武将的遗孀纳入自己房内，颇类似于早期《三国志》中为彻底不让吕布叛逃，而将吕布立为继承人然后送董卓去前线送死的做法。而且也应了曹操的一句话：汝妻子吾自养之，汝勿虑也。



TIPS 一夫多妻与妻妾制

前边说《三国志13》时，所谓的一夫多妻只是种大众化的叫法，严格意义上说是一夫一妻多妾制，和真正意义上的一夫多妻制有本质上的不同，因为妻与妾是有明确的等级地位的，正妻有着持家主财大权以及相关教子等优先权，妾则更多是在房内事上给主家更多抚慰，所以有“娶妻娶德、纳妾纳色”之说。一夫一妻以及妻妾的地位等级在西周时就以立法的方式颁布，并大力提倡平民“一个男人只娶一个女人”而让纳妾成为贵族特权，但因为没法以立法的形式颁布，王公贵族们的表率作用又巨大，因此平民有了闲钱依然会纳妾。随着贵族、士大夫阶层的没落，以及生产力发展使得商人在社会地位中越发重要，富商巨贾纳妾也都渐渐成了寻常事。而日本等受到古代中国文化影响的周边国家，也都实行了同样的妻妾制。



▲在《真·三国无双 联合突袭2》中同时登场的貂蝉和虞姬，都是中国历史上脍炙人口的爱情故事女主角，不过身分都是妾而非正妻，正妻往往会留家里打理整个家并侍奉公婆，随军事夫的则是最受宠的妾。

做女人更难

神鬼寓言Ⅲ

我们前面就在伊莉丝那里提到《神鬼寓言Ⅲ》，可以看出做男人有多不容易，那么选择女性公主呢？

当初在《神鬼寓言Ⅲ》的预告海报中，公主的形象的确很让人心动。然而在实际游戏中，你会发现当你决定了这个选择时，就已经被这个坑无处不在的游戏给引到坑里了。游戏有根据能力而身体外形成长的设定：近战长肌肉，远程长身高，魔法长条纹。如果选择男性，无论是肌肉男、大个子亦或是野性十足的花纹男，都可以接受。但女性成长到这个样子，会突破性别界限到没法看。如果仅仅如此，你也顶多吐槽下女性角色的长相，然则在婚姻问题上，你更会发现：成长过的你，无论是路人还是相好的男人，你都比他们高大威猛，男人们都不如你爷们，甚至于恋爱结婚也是巨大魁梧的彪悍女追求比自己娇小很多的男人，而且结了婚后男人还要你在外面打拼赚钱来养……此时此刻，相信很多人都恨不得重新投胎（开档）选择男性了吧。

这种成长虽然槽点十足，但也大大丰富了游戏的话题，毕竟在俊男美女车载斗量的游戏世界中，从正常妹子长成彪悍女汉子的模样、并遭遇如此一脸黑线的婚恋，几乎是绝无仅有的。但若因此说厂商恶作剧大概也是未必，因为只要在成长、求爱、结婚等方面完全复制男性的设定，就可以轻松得到这种让人哭笑不得的结果。



▶这样的求婚，艾里奥特（选择女号时的伊莉丝）有何感想不得而知，但玩家看到一幕时很多已经崩溃了。

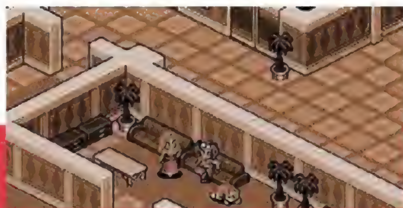
百合之恋结婚与戴绿帽子结婚的男人

《重装机兵》系列

《神鬼寓言Ⅲ》女号那让人一脸黑线的成长设定没法不让人怀疑厂商是否偷懒，不过毕竟在选择女号时，你的那些相好的都换成了男性，而前面说较香少女时提到的《重装机兵2重装上阵》，在将主角设为新增的女性时，除了造型，甚至连暧昧和结婚对象都没变，于是游戏中经常会看到英姿飒爽的女主角和游戏中或清纯或妖娆或野性的女性NPC们各种调情甚至结婚。不过从游戏的其他新增要素和各种细节上看，似乎又没法质疑厂商的诚意，最终也只能得个结论：大概是制作人临时加的女性角色想法，但还是恶意满满又省事地给玩家留了这么一个百合之恋的话题。

其实结婚这个设定在《重装机兵2》原作中就以一种隐退的方式存在，而到"Metal Max"被抢注、《Metal Saga》继承了这个系列后，在主机上的两作还都出现了特别的结婚以及婚后的剧情。《沙尘之锁》中，无论和哪个备选对象结婚，都会由明奇博士主持结婚。《钢之季节》的结婚伪结局里，结婚对象是早期跟主角一路开跑车兜风玩得干柴烈火的军阀老大的千金，和她结婚后，通过接下来的伪通关剧情可知：日后岳父被逼退位后，主角便继承岳父全部财产和声望，彻底抛却了前辈们的理想和期待，没羞没臊地守着金钱美女当起了人生赢家。

大概是"《Metal Saga》系列"制作人有着很浓厚的坦克帽情节，因此在这两部作品中，无论是换上西装结婚的《沙尘之锁》主角，还是成功晋身一方土皇帝跟老婆独处腻歪的《钢之季节》主角，都时刻戴着那顶绿油油的帽子，后者甚至连当年征战天下的那身军装都没换……



▲用婚姻改变了人生、但依然穿戴着过去冒险那身行头的《钢之季节》主角。



▲《沙尘之锁》的婚礼，作为新娘的机械师在游戏中其实也是戴帽子的，只不过结婚时候给摘掉了。

农场主的婚礼礼服进化

《牧场物语》系列

说起帽子情节，除了《重装机兵》我们还可以想到很多，但同样坚持让新郎在结婚时也戴帽子的，大概就只有"《牧场物语》系列"了。结婚系统是"《牧场物语》系列"初代就有的设定，除了早期GB的两作，结婚系统几乎是贯穿了整个系列，平常到邻家小妹、镇上的小姐姐，高大上到女神，都可以追求。在历代的农场主们的婚礼上，新娘从初代至今几乎都是婚纱，但男主角的变化却非常大。

在初代中，主角就有专门的白色婚礼礼服，由于分辨率显示问题，这身礼服不仔细看并不怎么明显。在3D化的N64版中，虽然画面上的人物比较小而使得衣服的细节不是很明显，但却可以从结婚照上看到新郎和新娘的全貌。当结婚系统在《牧场物语GB3》中回归、或者说首次出现在掌机版中时，主角也如初代一样穿着一身白色的西装作为礼服，以及那顶日常干活戴着的帽子——没错，这些作品的婚礼上，男主角不仅依然戴着帽子，而且一如平常干活时一样反着戴。这顶帽子搭配平常干活的那身衣服没有任何违和感，但和西装礼服一起穿时，却是喜感十足，包括到后面非常著名的《矿石镇的伙伴们》中，主角依然发扬劳动人民本色，坚持在婚礼上用这顶反戴的帽子搭配结婚礼服。一直到没有帽子的《美妙人生》以及后面作品中主角可以选择不戴帽子，《牧场物语》的农场主们才在婚礼上才开始算真正有了新郎的样子。但偶尔还是会如《精灵驿站》般新郎新娘都彻头彻尾地穿着便装，来一场比初代还复古的婚礼。







▲"《牧场物语》系列"的三种新郎结婚礼服：工作装+帽子、西装+帽子、西装。

今年夏天就玩它
编辑非常荐之2017年暑假版

特别企划 SPECIAL FEATURE

首先要恭喜又一批高三玩家们可以摆脱掉“高考”这座压了至少三年的大山，终于能够不再背负任何思想包袱去享受真真正正的暑假了！其实每年到了6、7月份，编辑部的邮箱中都会收到了一些准·大学玩家发来的邮件，希望我们可以推荐一些暑假中能够肝个痛快的游戏，恶补高三整年的损失。因此今年编辑部决定制作这样一篇特企，由各位小编们来推荐一款自己觉得最值得去玩的游戏。当然，推荐的游戏都是尽可能避开一些大作俗作（诸如像《女神异闻录5》、《尼尔 自动人形》之流想必不用我们推荐玩家们也都会去玩吧，笑），游戏的机种也没有局限于家用机领域，Steam和手游都包含在内。或许这些游戏花费不了玩家太多时间就可以通关，但都各具特色，作为大作游戏中间的调剂品来食用也是别有一番风味哦！

文编 八重樱 美编 01



北山杉

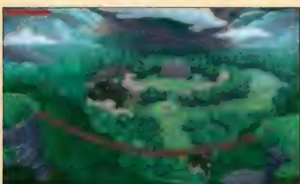
Steam

巨人约顿
Jotun

- 类型：动作冒险
- 发行商：Thunder Lotus Games
- 发售日期：2015年9月30日
- 游戏人数：本地1人
- 售价：48元
- 版本：中文版

宽阔的冻原，凛冽的寒风，巨大的怪物。

这就是我对于《巨人约顿》这部游戏最初的印象，在游戏中玩家可以随处见到许多带有鲜明北欧色彩的遗迹、神像以及怪物，



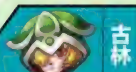
甚至就连每章的BOSS也是来自北欧神话里恐怖的元素巨人。配合上鼓点鲜明而又十分压抑的音乐，为整个游戏的风格定下了一个沉重的基调。

游戏的玩法并不复杂，制作组去除了冗余的UI以及繁复的系统，呈现了一个简单的关于“战斗”的故事。玩家扮演一名死去的维京战士托拉，为了得到进入英灵殿的资格，她必须挑战巨大的北欧元素巨人，赢回属于自己的荣耀。

本作最让我震撼的地方在于其运用镜头的方式，游戏的每一章都是一个巨大且无缝衔接的地图，但在最开始时并不会显示出地图的全貌，当玩家走到



某个地点时，镜头便会瞬间拉伸，北欧风格的景色在那一刹那间充满整个屏幕，伴随着悠扬的配乐，一股苍凉感油然而生。游戏中的所有场景以及人物的动作都采用了2D手绘动画的方式制作，这种方式的好处就在于动作表现十分地流畅且富有特色（今年9月的《茶杯头》更是把这一特点展现到了极致）。另外值得一提的是，本作在战斗难度的设计上极其变态，初次和BOSS见面基本上都会被好好吊打一番。



古林

Steam

纸境奇缘
Epistory - Typing Chronicles

- 类型：动作冒险
- 发行商：Fishing Cactus
- 发售日期：2016年3月30日
- 游戏人数：1人
- 售价：74元
- 版本：中文版

遥想学生时代，每次进入假期，那些不准玩游戏的小伙伴惟一能名正言顺打开的就是打字游戏。当然了，那也的确是练手速和学英语的好方法。如今回头再看，当初那些画面与玩法都十分简陋的打字

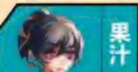


游戏早已过时。时值2017年的暑假，有一款更有意思的打字游戏推荐给大家，那就是折纸风格的创意作品——《纸境奇缘》。

本作无论是画面还是意境都相当美好。故事背景是一位灵感不足的作家，他在创作新书的过程中陷入冥想，于是身骑巨狐的小女孩开始驰骋于奇妙的灵感世界。代表写作进度的白纸逐渐展开，染上清新的颜色，小女孩的故事也逐渐成型。这并不是一款纯粹的打字游戏，而是个像模像样的动作冒险，有地图移动、战斗、加点等经典要素，还需要完成谜题、解锁魔法等等。游戏的主要系统自然是打字，怪物



会从不同的方向逼近女孩，玩家需要打对每一个单词，及时消灭它们。高强度的训练下，叱咤风云的键盘大师指日可待。除此之外，场景中还有许多很有意思的单词，往往跟实际物品有所关联，对记英语单词也是很有效的。游戏对应简体中文，可切换语言后，打字部分也会变成打拼音（笑），倒是可以以此记住一些生僻字的发音。可如果想吸收更多的英语单词（也为了让父母无话可说），还是建议各位切回英文版。



果汁

3DS

星之光辉

Stella Glow

- ■类型：角色扮演
- ■发行商：Imageepoch
- ■发售日期：2015年6月4日
- ■游戏人数：1人
- ■售价：6470日元
- ■版本：日版

废话不多说，笔者在此推荐一款2年前的S·RPG——3DS平台上的《星之光辉》。这款以剑与魔法的王道背景作为世界观的游戏，实际上是由《光辉圣约》（国内又译作《弧光之源》）的制作团队一手操刀的，因此无论是人设风景还有故事背景，都能从中看到《光辉圣约》的影子。相较系列前作，本作的进化是显而易见的，完善的战斗系统、优秀的音乐、稳扎稳打且细致的剧本、丰满可爱的角色们，充满个人风格的调律动画等，无论是作为战棋，还是角色扮演游戏，本作都达到了佳作的水准，能让玩家从中感受到制作团队的热情。虽然很可惜负责开发的Imageepoch已经倒闭，本作因此在发售的时候经历了一些波折，但最终交出来的这份答卷却没有让人失望。





本作已于今年3月16日推出了廉价版，特别推荐给看得懂日语剧情的玩家。对于喜爱剧情的笔者来说，这款作品对于角色塑造上的用心以及剧情节奏上的把握，都是非常出彩的。尽管剧情从设定上来看或许显得有些老套，什么魔女唱歌，有天选之力的男主角之类的。但是这些设定在故事里都有好好解释，让其显得合理。而每一个魔女都有着沉重的背景，也因此构成了属于自己的独一无二的个性。更何况，她们唱歌是真的很好听！笔者非常怨念一直没有推出OST……总而言之，本作并非话题大作，却让人爱不释手。



余烬

3DS

塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

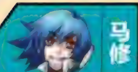
- ■类型：动作冒险
- ■发行商：Nintendo
- ■发售日期：2015年2月14日
- ■游戏人数：本地1人
- ■售价：4700日元
- ■版本：日版

想玩《塞尔达传说 荒野之息》，但苦于手中没有NS或者Wii U？这个时候就可以掏出抽屉里落灰已久的3DS，并买款《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》来玩玩了！《梅祖拉的假面》算得上是"《塞尔达传说》系列"中非常独特的一款作品，不仅没有出现系列的真主角塞尔达，且游戏故事背景更是与众不同。《时之笛》的剧情结束后，回到童年的林克却误入了即将被月球毁灭的异世界，从游戏开始算起，这个世界三天后就会被毁灭。可千万别以为"世界三天后就会被毁灭"只是一个故事背景的设定，在游戏中度过三天，现实世界约54分钟后，游戏中的世界便真的会被毁灭，游戏直接迎来结束。面对三天后即将毁灭的世界，我们该怎么办？





当然是穿越回第一天然后想办法拯救世界啦！没错，本作最核心的玩法便是不断地穿越回第一天，然后从头开始冒险与调查，并通过无数次的穿越来一步一步逼近真相，最终拯救这个原本会被毁灭的世界。正由于玩家无数次经历了相同了三天，所以才能够预测游戏中每一名NPC的动向，或者知道他们自身的秘密，从而提前做出行动，改变之后的剧情走向。另外，游戏中还有4个迷宫等待着玩家前往并挑战。这种真正作为穿越者无数次轮回的体验是不是让人很心动？那就赶紧吹响那首时间之歌，穿越到这个充满"假面"的世界之中吧！



马修

3DS

塞尔达无双 海拉尔全明星

ゼルダ无双：ハイラルオ-ルスタ-ズ

- ■类型：角色扮演
- ■发行商：Nintendo
- ■发售日期：2016年1月[illegible]日
- ■游戏人数：本地1人
- ■售价：5800日元
- ■版本：日版

推荐这款游戏，首先是因为《塞尔达无双》本身是款非常优秀的游戏，作为无双类，本作的难度拿捏非常到位，既不会让你感到割草般轻松，也不会有感到孤军苦战的无奈感，更多是拼到最后残血时长出一口气的成就感，而且相反还有"《战国无双》系列"的任务系统，以及类似"《高达无双》系列"的巨大BOSS战，战斗高潮一浪接着一浪。此外还有很耐玩的冒险模式挑战。而推荐3DS版，除了3DS在国内玩家中的普及量更大外，系统上3DS版也更像是完全版（除了必然的画面缩水），比如新角色林克尔在传说模式中有专门的故事，最多4人出战的设定也让游戏的策略感大增，任务设定及和难度也都针对多人出战进行了相应的平衡调整。





这款游戏的耐玩度很高，收集要素丰富，当你完成了传说模式后，冒险模式中收集角色更强的武器等也会赋予玩家另一种乐趣（也是"《无双》系列"的经典乐趣），而且这种模式对于玩家来说拿得起放得下；如果深陷进去不能自拔也没关系，不仅有DLC跟进，作为掌机的3DS，也方便你在假期结束后带着机器去新的学校继续填坑。

最后特别说一下：我们知道New版3DS相对于旧版有一定机能上的加强，体现在这款游戏中就是同屏人数的差异，有可能的话，最好用New 3DS/3DS LL来玩这款游戏。



昂星团

3DS

蓝色雷霆闪电枪 爪

蒼き雷霆 ガンヴォルト 爪

■类型：动作冒险
■发行商：Comcept
■发售日期：2016年8月25日
■游戏人数：本地1人
■售价：[illegible]日元
■版本：日版

本作是3DS平台2014年度下载游戏中备受好评的《蓝色雷霆闪电枪》的正统续作，由负责《洛克人ZERO》的开发组全力制作，爽快度和流畅度有绝对的保障，甚至剧情对话也有全语音。这次



的故事主角依旧是GV，另外还有前作的宿敌角色アキュラ参战，两人的故事线虽然不同，但最终还是会交织，共同引出隐藏在众多敌人后的黑幕。游戏采用2D横版过关的形式，角色可以更换身上的强化道具以对应不同的敌人和地形，两人的能力各不相同。GV的能力依旧是第七波动“蓝色雷霆”，能够对射在敌人身上的子弹放出电流“雷击鳞”造成重创，雷击鳞槽清空前，无论受到任何伤害都不会损血（但会使积分清零）；アキュラ作为一名凡人则依靠自己发明的机械装备作战，擅长在空中发动攻击，机动性比GV高出不少，极具特色的踩踏动作能令其在空中保持长久的移动。两名角色的技能是让游戏爽快感提升的另一要点，GV可消耗SP点数发动强力必杀技，发动中自身无敌，必杀技有很多种，随着等级的提升习得，在关卡中也可以随意替换所装备的必杀技。アキュラ则回归了经典的洛克人套路——击败BOSS获得对应武器，虽然强度不如GV，但能无需消耗，灵活使用。前作的唱歌系统在本作中也进行了升级。





秋沙雨

PS4

热情传说 ①　绯夜传说 ②

Tales of Zestiria　Tales of Berseria

■类型：角色扮演
■发行商：BNE
■发售日期：①[illegible]
　　　　　②2016年8月30日
■游戏人数：[illegible]
■售价：①[illegible]港币
　　　　②479港币
■版本：中文版

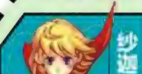
想要在难得的暑假里好好体验一下日式RPG的同时又想要一个世界不是这么大的幻想故事？那么“《传说》系列”惟二有着官方中文版的《热情传说》（以下简称为TOZ）和《绯夜传说》（以下简称为TOB）组合也许能满足各位的胃口。

之所以将两部作品放在一起推荐，是因为它们有着时间线以及剧情上的先后联系。《TOB》的故事发生在《TOZ》的一千年前，这两部作品的世界观围绕着人类、天族（圣隶）、凭魔（业魔）和龙来展开。

虽然它俩是系列正统作里紧挨着的两部作品，但是在很多意义上这两部作品都有着相对的性质。《TOZ》的战斗系统操作偏向于系列作品，以人类和天族合体的“神依”作为卖点，上手需要花费一些时间，《TOB》的系统则是在《TOZ》的基础上加以改进，操作手法与系列作相去甚远但是按键设置与进化后的“魂力爆发”系统使得战斗更有动作游戏的感觉，属于简单易上手的类型。在故事上，两者也是呈镜面相对的形式，《TOB》讲述了“灾祸的显主”贝尔贝特与她的同伴们一起打倒“导师”阿托利斯的故事，《TOZ》讲述了“导师”史雷与他的同伴们一起对抗“灾祸的显主”赫尔塔弗的故事。

将它们两作放在一起推荐的最重要原因就是两部作品在细节上的承接关系。先玩《TOZ》之后再去玩《TOB》的话就会有种恍然大悟的感觉，如果是先玩《TOB》再玩《TOZ》的话，想必会对当中角色留下的因果唏嘘不已。





纱迦

PS4 XOne

三国志13

三国志13

■类型：策略
■发行商：Koei Tecmo
■发售日期：2016年1月28日
■游戏人数：本地1人
■售价：PS4/XOne 442港币
■版本：中文版

在我读书的年代，《三国志》称得上是知名度最高的游戏之一，每一代的PC版出来之时，学校旁边的电脑室都挤满了人。在那个年代，光荣策略游戏的主机版总是要比PC版晚上几个月，而且必

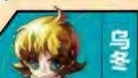


然没有中文，因此就算是主机版会追加大量新内容，对中国玩家来说吸引力也不大。所以如果你没有经历过那个年代，就不会对《三国志13》PC、PS4、XOne三平台同时发售有什么特别的感觉。

《三国志13》和系列的七、八两代一样，玩家可以选择任意一名三国武将来进行游戏，体验从一介白丁到登基为帝的感受。游戏的制作人是以《无双》而闻名的铃木亮浩，因此整个游戏给人的感受大不一样，坦白地说就是评价不咋的。然而在《三国志13威力加强版》推出后，游戏对系统进行了修改并增加了大量全新要素，使得游戏的整体评价大幅上升，完全值得向所有玩家推荐了。而且游戏自带中文字幕和中文语音，特别是中文语音十分标准，绝无语言障碍。

想现在入坑的朋友，可以直接购买原版，再购买《威力加强版》的DLC，也可以直接购入《三国志13 威力加强版》。在炎热的夏天，开一局《三国志》，体验一把滚滚长江东逝水的复古豪情，何其爽哉。如果你家窗外就有一片青山，那就更带感了。





乌冬

Android/iOS

妈妈把我的游戏藏起来了

妈妈把我的游戏藏起来了

■类型：动作解谜
■发行商：hap inc
■发售日期：2016年1月21日
■游戏人数：本地1人
■售价：免费
■版本：中文版

高考期间，对于那些还在玩游戏的玩家，父母一般会采取强制措施让子女专心读书，如把游戏机藏起来，本作就是一款喜欢玩游戏的少年和将自己的3DS藏起来的母亲斗智斗勇的手游，虽然游戏只是小品级别，不过游戏过程还是相当有意思的。



游戏的主人公由于一天到晚只顾着玩3DS，妈妈一怒之下就把他的3DS藏了起来，主人公要做的就是想尽一切办法将3DS找回来。玩法很简单，点击房间里有可能藏有3DS的地方，将3DS找出来就算过关。刚开始妈妈藏3DS的地方还比较普通，如橱柜、书架或是坐垫下等，只要翻箱倒柜还是能将3DS找出来的。不过这只是开头，随着游戏的进行，藏3DS的地方也会越来越奇怪，很多地方想都想不到，甚至还有需要解开谜题才能打开的地方，需要玩家发挥想象力。寻找过程中还有来自妈妈阻力，如果被妈妈发现了你在找3DS，自然要被修理了，到了后面爷爷和妹妹也会加入进妈妈的阵营，成为主人公寻找3DS的障碍。

游戏中还有很多来自其他作品的"捏他"，如《仙鹤报恩》、《哆啦A梦》、《七龙珠》、《俄罗斯方块》、甲壳虫等，需要对这些作品有一定了解才能顺利通过关卡，也考验玩家的杂学积累。当然，如果实在没有头绪，也可按出菜单看提示。

游戏目前推出了两作，在iOS和安卓平台都可以免费下载到，不需要课金，感兴趣的玩家不妨找来玩下。





八重樱

Steam

返校

返校

■类型：动作冒险
■发行商：赤烛游戏
■发售日期：2017年1月13日
■游戏人数：1人
■售价：38元
■版本：中文版

《返校》是由来自宝岛中国台湾的赤烛游戏开发的一款横版卷轴动作冒险类型的恐怖解谜游戏。虽为恐怖游戏，但开发商并没有在游戏中刻意去塑造一惊一乍的恐怖气氛，而是将恐怖元素融入到了解谜之中，成为了解谜过程中的调剂品，玩家在探求真相的过程中往往会忽略掉恐怖元素所带来的压抑感与逃避欲望，避免了中途而废的情况出现。

本作在剧情方面有着令人折服的表现，通常来说提到一款恐怖游戏的剧情，我们往往想到的就是与都市传说、生死轮回之类的有关，主角因为什么手欠的操作而身中诅咒，之后就在寻找解除诅咒的方法中奔波，这已经是既定的展开了。《返校》的剧情乍看之下也是如此，台风来临前的翠华中学里，魏仲廷在课堂上不小心睡过了头，醒来后发现教室空无一人。他在礼堂发现了主角方芮欣，两人决定找电话求救。这之后，魏仲廷突然吊死在天花板上，于是玩家操控方芮欣四处探索，并引出隐藏于她背后的故事。但绝妙的地方在于，本作的剧情实际上是以1960年代台湾地区为背景，那个特殊时代背景下，从学生到老师、乃至每一个普通人内心中的矛盾纠葛、复杂情感均被谱写到了故事里，很多人为了活下去都违背良心做了错事，但这之后，他们也一直生活在深深的自责之中。《返校》并不是一款单纯的非黑即白的作品，玩家在通关之后想要抒发的可能更多的是对那个时代下小人物的唏嘘，而非如释重负的解脱。另外，本作中的恐怖成分也使用的是非常少见的道教文化，如脚尾饭、掷筊、神龛、符咒等等，称得上是相当新奇的体验了。





三日月

PSV

公主是守财奴

プリンセスは金の亡者

■类型：动作角色扮演
■发行商：日本一
■发售日期：2016年1月14日
■游戏人数：本地1人
■售价：6458日元
■版本：日版

PSV上的游戏数量着实不多，一线大作更是几乎没有，但只要玩家肯去尝试，你依然能在上面找到不少有趣好玩的二线游戏。作为一款日本一出品的小品游戏，本作的战斗系统和一般的ARPG基本类似。让它不同于其他同类游戏的是，其他角色扮演游戏里的常见元素，诸如经验值、等级、装备打造甚至战斗都和"金钱"挂钩。只要玩家有足够的钱，玩家就可以在战斗中收买杂兵、机关、BOSS，甚至是发动奇迹，起死回生。玩家拥有越多的钱，就能收买更多的敌人和机关，从而利用这些人力物力还有金钱去打造更强的装备，从而提升自己的战斗力并去获取更多的钱。另外本作的实际游玩部分也是相当不错，战斗操作在简单易上手且打击感爽快的同时，战斗难度毫不妥协。玩家在游戏过程中不能全程都当一名"守财奴"，懂得如何把钱花在刀刃上才是本作的游戏核心。



作为掌机游戏的本作很适合玩家随时随地开始游戏，除了最终关卡可能要打上个半小时以外，本作每关的长度都不长。不把它当成大作玩，每天玩上一小段时间也非常合适。而蕴含在本作中那发人深省的金钱观以及理财策略，也值得各位刚结束高考准备进入社会或者大学的学生党学习一番（不要学）。





宇宙人

PS4 Xbox One Steam Android iOS

疯狂派对

Party Hard

■类型：策略战棋
■发行商：tinyBuild Games
■发售日期：2016年3月30日
■游戏人数：本地1人
■售价：[illegible]
■版本：中文版

如果你刚刚经历了高考的修罗场，特别是假如成绩可能还不太理想的话，你可能需要一款报复社会的游戏来帮你排解压抑。《Party Hard》就是一款设定非常报复社会的独立游戏。游戏中的主角因为每天都被隔壁邻居开派对搞得睡不着觉，于是把心一横决定潜入邻居家里让里面的人全部从世上消失。游戏以俯视角的形式进行，玩家要用尽各种各样的方法去暗杀掉屋里的人，而且不能被察觉。比如你可以等他们落单的时候下手，又或者设置陷阱比如扬声器爆炸、电路板短路、下毒、放火等等，暗杀的手段层出不穷，甚至会出现很多奇葩的场面，当然一切都要在神不知鬼不觉的前提下进行。除了暗杀之外，还要想办法隐藏尸体。一旦尸体被发现或者出现做出大动静的时候还会引来警察，此时还要想办法逃离现场。





虽说是报复社会的游戏但游戏的难度一点都不低，比如经常使用相同的路线逃跑会出现一个很像马里奥的大叔来阻挡你的退路，如果被定期出现的保镖发现还会马上 GAME OVER。总的来说是一款很考耐性和心思的作品，要非常了解关卡地图的结构才能过关。

本作最早在 2015 年推出，后来登录了 PS4 和 XOne 平台，还有 IOS 和 Android 版。续作《Party Hard 2》也在将会在今年内发售，值得关注哦。



六等星

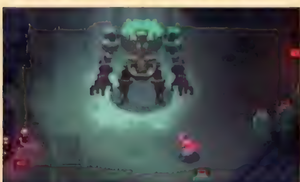
PS4 XOne

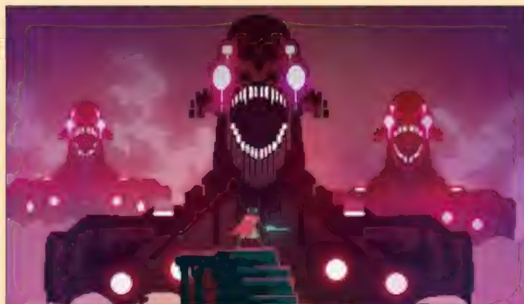
极光游侠

Hyper Light Drifter

■类型：动作
■发行商：Heart Machine
■发售日期：[illegible]
■游戏人数：本地1人
■售价：PS4/XOne [illegible]美元
■版本：美版

随着科技发展，如今开发游戏的门槛大幅度降低，游戏的画质也越来越好。而以往那些令人怀念的像素风游戏，则被一些没有太多硬件实力的独立小工作室用来发挥。毕竟是没有太多经验以及人力的小作坊，虽说经常会有些不错的点子，但很少能有一款像素风独立游戏能将游戏方方面面都做到完善，更别说去涉及动作解密这样一个极具需要设计能力的游戏类型。不过《极光游侠》做到了这些，无论从操作手感、关卡设计、系统深度、艺术设计等，该作拿捏都相当到位，可以说是我玩过制作最好的独立像素风游戏，如果能从像素变为 3D 的画质，或许都可以算作是一款 3A 级别的动作游戏。





作为俯视角动作解密游戏，动作部分相当硬核，没有太多的招式变化，但每一次出击都要考虑时机，配合上需要精度目押的连续闪避系统和五花八门的枪械，怪海之中战斗起来相当爽快、刺激；解密部分，不仅有考验操作的连续闪避激光、也有利用枪械解密的道具解密、更是有丧心病狂的迷中迷中迷的套锁谜题，市面上很多 3A 作品的解密部分都很难能做到这点。

游戏没有中文，目前也仅在日服和美服上架，不过游戏本身并没有文字，所以并不会影响游戏的体验。作为一款独立游戏，绝对是值回票价。



哪尼

Steam

洗碗工 吸血鬼的微笑

The Dishwasher：Vampire Smile

■类型：动作冒险
■发行商：Ska Studios
■发售日期：[illegible]
■游戏人数：本地1人
■售价：74元
■版本：美版

《盐与避难所》登陆 Steam 平台后，开发商 SKA 顺带把旗下的两款老作品也搬了上来，其中之一便是《洗碗工 吸血鬼的微笑》。“《洗碗工》系列”其实共有两部作品——《洗碗工 死亡武士》和《洗碗工 吸血鬼的微笑》，此前仅在 Xbox Live Arcade 平台上推出，而此次移植的是作为续作的《吸血鬼的微笑》，相比前作游戏在各个方面都有全方位的进化，整体的灰色调手绘风格与出血时的一抹抹鲜红形成强烈的对比与视觉冲击，双线并行的剧情依然是阴暗而诡异的调调，至于爽快的连段与出色的打击手感更是体现了开发商的深厚功底，极具特色而不是像很多横版动作游戏那样千篇一律，与自家的《盐与避难所》也是两种不同的风格与路线。





有趣的是，游戏在 2011 年推出之后一直是 XBLA 独占，这让很多没有 X360 的玩家都无法体验到本作，而在 2013 年时一位名叫 Barabus 的俄罗斯黑客将游戏代码进行反编译后移植到了 PC 平台上，而且具备相当高的完成度。严格来说这并非是合法的行为，不过开发商 Ska Studios 并没有采取什么严厉的手段，反而表示理解玩家对于这款作品的喜爱，并表示将会推出 PC 版。转眼四年过去了，Steam 版虽然姗姗来迟，不过对于此前没有机会体验到本作的玩家来说，依然非常值得推荐。

独立之光



6月16日和6月18日的下午，余烬我和梦叶作为UCG的代表参加了今年CIGA GameJam深圳站点的活动。以往“独立之光”中GameJam活动的报道都是由稀饭给大家带来，今年咱们换个口味，让第一次作为媒体参加GameJam活动的我来给大家谈谈我的所见所感。

这里先给新来的读者做一个科普，GameJam活动要求参赛者在现场组队并在48小时内开发出一款游戏。GameJam活动将会在全国各地同时举行，而每年的开发主题也会在同一时间在各地公开。对于活动的参与者来说，参加GameJam不仅仅是为了挑战自己开发游戏，同时也是一种社交方式和独立精神的体现。

CiGA GameJam 48小时极限游戏开发由CiGA中国独立游戏联盟主办。深圳站由乐逗游戏独家承办，合作伙伴为八位堂和游戏机实用技术。

文 余烬 美编 NINA

CiGA GameJam 48小时极限游戏开发特别报道

深圳将风雨大作？

6月16日清晨，不愿意从美梦中清醒的我艰难地看了看床边的手机，早上8点30，离每天朝九晚五的繁忙工作还有半个小时。虽然也许还可以再浅睡十分钟，但手机的推送却让我瞬间清醒了起来。对于每天早上手机中繁多的推送，一般我都是拉到最下方然后点击一键清除，早上的时间那么宝贵，可没时间更没心情看这些推送。但即便我是有多么的不想看到这些推送，今天早上的推送依然是让我牢牢记住，并非是我操作不够熟练，而是这十多条推送几乎都是同一条消息：台风“苗柏”过后，深圳将风雨大作。

虽然从早上开始就担心起今天的天气，但从结果来看这些担心算是多余的。下午4点过，余烬我和梦叶到达本次CIGA GameJam深圳站点的举办地时，并没有遭遇什么风雨交加。所以说，与其担心什么鬼天气，还不如担心下自己拙劣的摄影技术，至于这份担心是不是又多余，各位读者就通过下文中的照片来帮我判定一下吧。

本次CIGA GameJam深圳站点的举办地是位于侨城东路的梦空间（和之前举办CIGA 2017全国巡回沙龙的举办地相同），两层的空间加上咖啡店本身对餐饮的提供，虽然比不上去年广州站的广州大剧院的宽敞和明亮，但温馨与舒适算是本次深圳站举办场地独有的特点。



▲已经有不少选手来到了会场，开始为接下来48小时的持续工作蓄力。

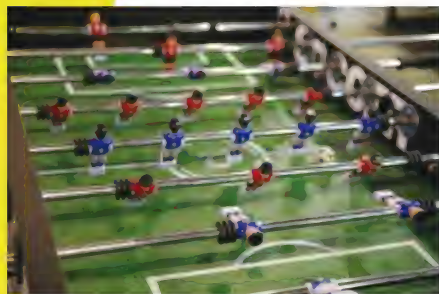
独立游戏人的天堂

吸取了稀饭在上次 CIGA 2017 全国巡回沙龙中的经验，本次活动开始的前一天我就和梦叶将我们宣传所需杂志、书架、水牌、易拉宝等搬到了活动会场，并找了一个还算不错的位置进行摆放，虽然经过之后观察，发现这个位置其实并不合适。



通过图片相信各位读者也看到了，本次宣传所选的书籍大部分都是 UCG 出品的一些专辑刊物，和上次 CIGA 2017 全国巡回沙龙中全是各种期刊相比算是上了一个档次。为了便于参赛者阅读并寻找创作灵感，我和梦叶还好心地把所有刊物的透明膜包装去掉，让每本书都可以直接拿起来阅读。但也许正是我们的服务太到家了，最后一天清点书籍时居然发现少了几本。也只能怪自己太年轻（经验少）没有在书架上贴出"本书仅供阅读"的标语（无奈）。

除了可以读一读我们的杂志外，会场中还提供不少其他的娱乐活动。比如像这个桌上足球，对于我这种缺乏运动的死宅来说，玩这种桌上足球和在球场上踢足球一样累。





▲和我们同为本次活动合作伙伴的八位堂，直接将一款大型的FC手柄搬到了现场，当然是可以用这款手柄来玩《超级马里奥》的！

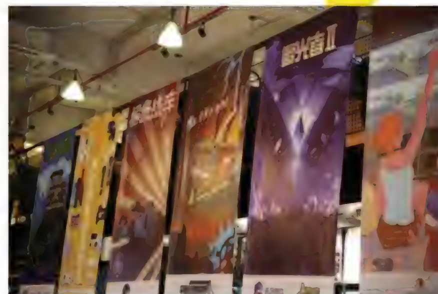


▲那边在狂玩马里奥，这边也在疯玩马里奥。聚会活动的主角永远都是任天堂啊！



▲▼玩累了，就想静静地看看。会场中也提供了小型水箱或者各种手办来帮助参赛者转换思路。



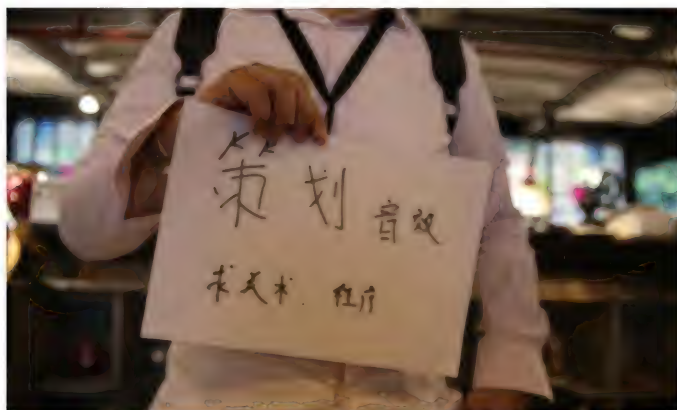


此外，会场中最醒目的还要数那些从二楼挂下来的条幅了，条幅中的那些独立游戏的宣传图正宣示着这里正是属于独立游戏人的天堂。

组吗？我"铲屎"贼溜

虽说是 48 小时内制作出一款游戏，但战火从比赛开始前就已经烧了起来，当然说的是参赛者们的自由组队了。说实话，48 小时内做出的这款游戏其实并不能称之为一款完整的游戏，顶多算是游戏 DEMO。所以 CIGA GameJam 活动的重点并不在于最后做出了怎样的作品，而在于这款作品是如何做的以及和谁一起做，也才会有了比赛开始前的大型交友预热。

既然是寻找合适的合作伙伴，那就不要遮遮掩掩，直接主动出击吧。比如可以选择拿张纸写上自己会哪些技能以及需要哪些人才。

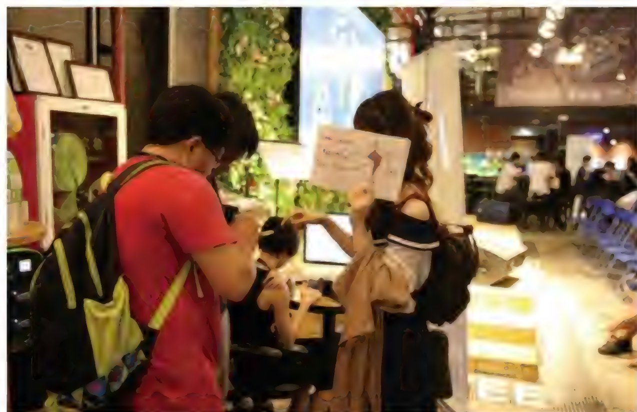




▶找不到纸和笔，或者作为码农已经写不来字了？那直接用笔记本电脑打出来，然后抱着笔记本四处找人呗。找美术，要绿的。



▲当然，你也可以稍微包装一下自己的"简历"，让未来的合作伙伴明白自己在"铲屎"这方面无人能及。



▶看吧，只要敢于推销自己，不愁没有队伍组，这位参赛者很快便加入了一支队伍中，会"铲屎"的妹子果然受欢迎啊！

除了这些临时组成的队伍外，活动中的不少参赛队其实都是之前组合好，或者本身成员间就是平常的工作伙伴。至于是临时组成的队伍更有创意还是经常合作的队伍更有默契，就让我们期待他们在比赛中的精彩表现吧。

命题组的良苦用心

临近晚上6点，在正式公布本次的开发主题前，乐逗游戏的菲比和yakumo先后上台给各位参赛者热场并对CIGA GameJam活动进行了介绍。仅仅是第二年，年轻的深圳站点便能汇集到100多名参赛者，可见深圳这个地方的开发者确实不少。





如果各位有读过"独立之光"栏目对之前Game Jam活动的报道，会发现每年GameJam活动的开发主题都不会是一个简单的关键词那么简单。开发主题的呈现形式和涉及内容相当多样。比如前年的主题就是以一张图画来呈现的，虽然图画的主体是很多人在排队，但命题团队想让大家看到的可绝不仅是排队这么简单。

在菲比公布今年的开发主题时，发生了一件很有趣的小插曲。由于CIGA GameJam是在全国各地同时举行的，同一个48小时与同一个开发主题，所以在正式公开主题之前，即便是深圳站点的工作人员也是不知道具体内容的。在临近晚上6点正式公布主题前，命题组才将含有主题的上锁压缩包和解包密码发给了菲比。菲比也很识趣，准备现场输入解包密码并打开这一压缩包。而在这之前，菲比给予现场的参赛者们猜密码的机会，猜中有奖！



当然，在这么一个重要场合的重要开发主题，其解包密码当然是有些特殊意义的。在参赛者们一顿分析加几次尝试之后，万万没想到，还真把解包密码猜中并解开了压缩包！但别高兴得太早，这只是命题组给参赛者设置的第一道坎，解包后出来的内容是一个没有后缀名且文件名是乱码的文件，也就是说参赛者们还要猜测一下这到底是什么类型的文件。真的是感谢命题组的良苦用心啊！



既然解包密码都猜出来了，再猜下文件的类型对现场的参赛者而言也不算什么难事。在将文件的后缀名改为了 JPG 之后，本次 CIGA GameJam 活动的开发主题正式公布 ：



在看到这张图时你想到的是什么？余烬我首先想到的是神话中经常出现的世界树，再仔细观察了一段时间，发现树枝部分和树根部分所占的比例差不多后，又想到了阴阳两极的概念。在最后一天结束前，拼命玩三郎向大家阐述了命题组选取这一开发主题的原因。由于本次 CIGA GameJam 活动结束的 6 月 18 日恰好是父亲节，所以便选取了“树”作为这次的开发主题。除了树之外，本次的开发主题其实还包含了表里世界、阴阳、生长等诸多概念，全看参赛者如何理解与选取。不得不说，命题组还真是用心良苦啊！



组队也组好了，开发主题也公布了，接下来当然是抢占桌椅啦！还好，两层的活动空间给参赛者们提供了足够的开发用桌椅。选好位置，摆好小板凳，接下来便正式进入 48 小时的开发之中吧！



不废话，先试玩为敬

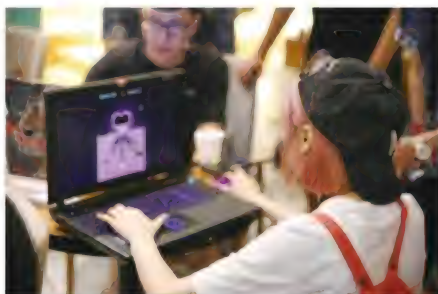
从 6 月 18 日下午 2 点开始，便陆陆续续有参赛队伍完成了他们的作品，不少队伍还提供了游戏作品的试玩。余烬我和梦叶也是赶早来到了现场，就是想提前看看各个参赛队到底做出了怎样的游戏作品。

试玩期间，现场最火爆的游戏还是这款《Race Plant》。这款由泰国友人单人开发完成的游戏，是一款双人对抗的种树游戏。从种子的种植到浇水灌溉，从果实和种子的收集到再次种下又一颗种子，游戏用最简单的方式还原出了一棵树的种植过程。两名玩家间的对抗其实就是看谁能更快更多地种植出树木，并收获更多的果实。当然，你也可以选择去抢夺对手种植的成果。像素风格的画面配上双人对抗的玩法，让这款游戏在现场试玩阶段火爆异常。





另一个汇集了高人气的地点便是这位女玩家，我是说她的直播间。作为一名经常看直播的宅男，早就知道了直播在近几年的火爆，以及各种活动中直播与主播的无处不在。这次从直播“外”进入到了直播“中”，在深切感受到参与活动比“看”活动更有意义的同时，也体会到了自媒体在如今的力量。



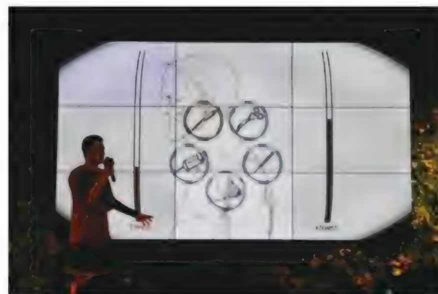
在我逐个试玩每款游戏作品的同时，也与各作品的创作者进行了一番交流。不得不承认的是，不少创作者对于本次开发主题的理解非常的独特。比如好几个作品的创作理念并非是这一棵树，而是树所根植于的地底，他们的作品都围绕着向下挖掘或者地底进行了创作。另一个常看到的创作理念便是两极的对比，有出现阴和阳，也有出现表和里。另外，部分作品对于开发主题的理解让人惊讶，着实让我脑洞大开。

下午 4 点，开发正式停止，而从 4 点半开始，各参赛组将会依次上台对自己的作品进行演示与说明。在这之前，我们的老朋友拼命玩三郎上台对本次活动进行总结，在感叹深圳站点发展迅速的同时，也惊异于现场能有如此之多的高质量作品。一番演讲之后，演示正式开始。深圳站这次共有 25 支队伍完成了他们的作品，并进行了这次的路演。接下来会先对参赛者互投票数最高的三款作品进行介绍，另外也会介绍一些我个人很喜欢的作品。

部分作品介绍

《The Patient》

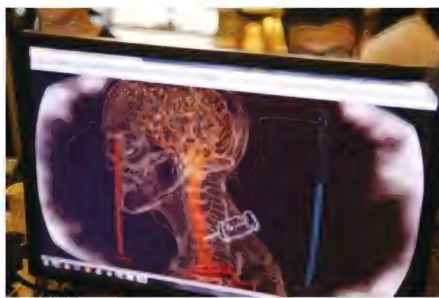
一棵树在普通人看来可能只是树根和树枝的组合，但让美术大佬来看可就不那么简单了，比如它还可以是人体内的神经网状结构。虽然晃眼一看《The Patient》主画面是一位病人的侧面，但通过鼠标滚轮的滚动，玩家们将能够直接透视到病人的肌肉、骨骼、神经的层面。游戏的主要玩法便是使用五种医疗器材对这位病人进行手术医治。



病人的各种症状会以图标的形式出现在网状神经上，需要玩家使用相应器材点击并消除画面中的病症图标，从而对病人进行医治。此外，在

消除图标治疗病人的同时还会出现并发症，需要移到肌肉层面使用吗啡麻醉或者使用氧气面罩供氧等等。游戏最出彩的设计便是用网状神经的结构勾勒出了一颗树的形状，大脑的网状神经便是树枝和树叶，而胸口处的网状神经则是树根部分。扎实的美术设计加上对于开发主题的独特理解，让本作在演示环节赢得了满堂喝彩，也成为了最具人气的作品之一。





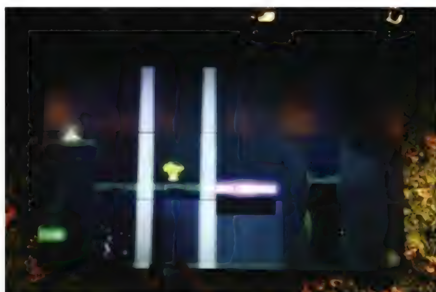
这是余烬我在整场比赛中最欣赏的一款作品，并不在于游戏是多么得好玩，而在于创作者对于本次的开发主题树的独特理解。在与这位开发者交谈到是怎样把树联想到人体内的网状神经时，这位有深厚美术功底的开发者表示，是在当年学习人体构图时灵光一闪想到的，在看到本次的开发主题后，也就一下子蹦出了要做这么一款游戏的想法。所谓灵感是艺术品创作的开始，这话放到游戏的开发中也一点没错。

《Tr2》

如果要问现场最珍贵的资源是什么，不是光线好的座位，更不是电源的插座，而是专门负责美术的参赛人员。而如果你是以美术的身份参加到了本次活动中，恰巧又是一位妹子，那么无需卖力地推销自己，自然会有其他参赛者争着让你加入他们的队伍。所以，一个队伍有三位美术那可真是一件奢侈的事情。而正是这个有三位美术大佬的参赛队，为大家带来了一款画面极其精致的作品。



这是一款平台跳跃类的作品，玩家操控一位可以在黑暗形态和光明形态自由切换的树人，通过两种形态的切换来躲过机关从而前进。除了精致的画面和独特的玩法外，游戏的音乐和音效也相当不错，更不要说游戏不短的流程，甚至还在关底呈现出了BOSS的原型图案（虽然没有BOSS战）。能在48小时之内完成这样一款高质量的游戏，这可不仅仅是只有三位美术大佬就能做到的事，确实可以说是全场最佳了！



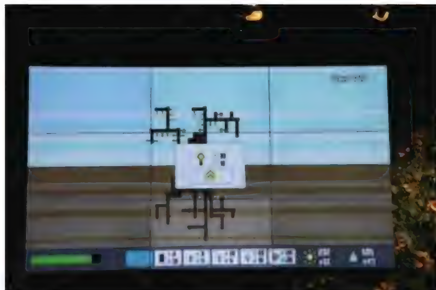


▲关底BOSS的原型已经设计好了。

《Tree Defense》

虽然主办方鼓励参与者组队参与活动制作游戏，但并不代表单人就无法在48小时内完成一款游戏。比如在前文中为大家介绍到的泰国友人以及他单人开发的《Race Plant》。而另一位单人参赛的开发者便为我们带来这款塔防类游戏《Tree Defense》。







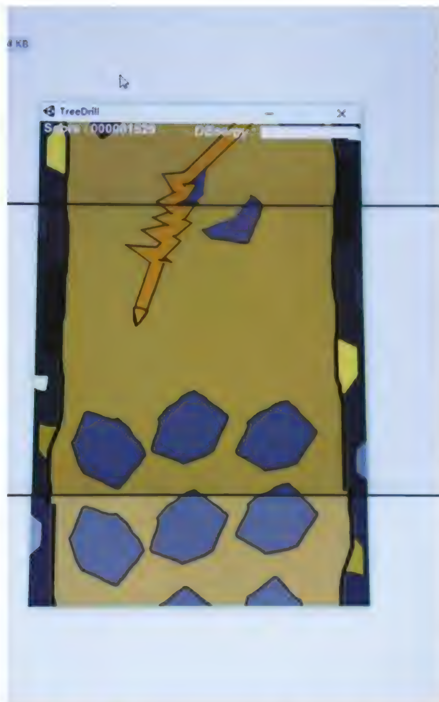
游戏提供了树干、树叶、三种果实炮台共五种防御部件。树干用于给这颗树木造型，从而能放下更多的树叶和果实；树叶用于收集资源；几种果实则作为炮台用于攻击敌人。虽然提供的防御部件不多，但每种部件都可以升级以提升能力，并且在防御下十波敌人的攻击后还会进入隐藏模式。较成熟的塔防系统加上隐藏要素，很难想象这款塔防游戏是由一人在48小时内独立完成的。

《TreeDrill》



没有美术怎么办？就让程序来画出魔性的画面吧！这款《TreeDrill》虽然画面简陋，但玩起来却相当有趣。玩家操控一颗不断向地底突破的钻头，通过加速来撞毁石块等障碍物，从而继续前进。加速需要消耗加速计量条，通过时间的累积和转向可以积攒加速计量条。当在非加速状态下碰撞到障碍物或者墙壁时游戏便会结束。和魔性的画面一样，取自《超级马里奥》的音效使得这款游戏更加有趣。

我在试玩阶段花了大量时间去尝试通关这款游戏，但也许是对游戏的理解还不够深，最终也未能如愿。看似简单的操作其实需要对于转向和加速的精准控制。即便没有精美的画面以及对主题深刻的理解，本作出彩的游戏性依然在演示时得到了不少的欢呼声。



《Grow Up》

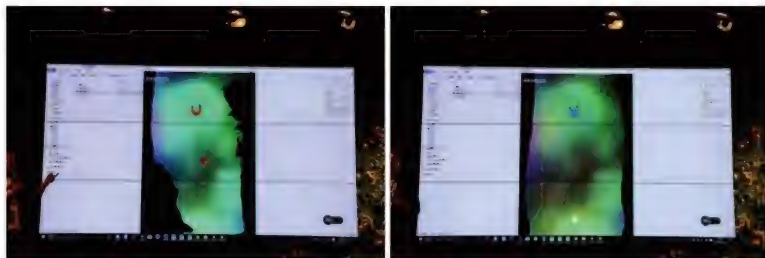
如果说前面的那些作品都是围绕着“树”在创造，那么这款作品就和它的名字一样，其主题正是“成长”。小孩的身后一直跟着一棵树，当小孩遇到困难时，将会得到这棵树的一些帮助。比如前方有一道过不去的坎，树便会横倒下来化为桥；前方有一条宽宽的河，树便会取下自己身上的树枝，作为一艘船供小孩过河。随着小孩和树度过一道又一道的难关，小孩逐渐的成长，而树则变得枯萎，甚至最后只剩下树干。本作的点睛之笔在于在关卡的最后，树奉献完了自己并化为了枯木，而成长过后的小孩摇身一变成为了另一颗树，其身边则出现了一名新的小孩。作为还没有成为父亲的男孩，这部作品最后的结局让我相当感慨。另外，也许是制作组时间充裕，在这款“方块风”《Grow Up》的基础上，制作组还用另一款引擎做出了内容完全相同但画风写实的《Grow Up》。





《树脉迷踪》

和上面那款《TreeDrill》一样，这也是一款向下捲动的敏捷型游戏，但对于操作和反应的要求更高。玩家需要操控一个制作者也说不清是什么的物体，沿着向下的通道不断下行。沿途会出现红黄蓝三种颜色的能量块，玩家可以通过切换操控物体本身的颜色，从而在物体接触到相同颜色的能量块后获得分数。而当物体接触到与自身不同颜色的能量块或者墙壁时，游戏便会直接结束。别看游戏规则不复杂，但实际操作起来可真的是手忙脚乱，在操控物体左右移动的期间还要切换物体的颜色，同时要注意沿途能量块的颜色。在试玩阶段超过 30 名的挑战者中，只有一名挑战者成功通关，那名挑战者……当然不是我啦！



结语

在所有的活动结束之后，菲比给我介绍了一位新朋友——《隐龙传 影踪》的制作人张翰荣。作为第一款推出实体版的国产 PS4 游戏，《隐龙传 影踪》的制作人张翰荣正是一位独立游戏的开发者。而对于自己的《隐龙传 影踪》，张翰荣将之定义为“一款半独立半商业的作品”。

临走之前，深圳的阵雨阻挡了我和梦叶回到编辑部的步伐，看来第一天对于“台风‘苗柏’过后，深圳将风雨大作”的担心并非是多余。

作为这个活动的报道者，我知道，总会人问我，48 小时聚集一群人开发几款游戏 DEMO 到底有什么意义；作为一名主机游戏的编辑，我知道，也总会有人问我，在游戏禁令解除的如今，中国游戏业何时才能崛起。

台风过后一定会风雨大作，即便是写下这段文字的这一刻，窗外依然是下着暴雨。风雨之中，我们匍匐前行，是因为那颗不屈的心；风雨之中，我们团结一心，是因为那场磅礴的雨；风雨之中，我们心怀希望，是因为那条未来的虹；风雨之中，我们化身为泥，只是因为我们对这片土地爱得深沉。台风刮走了我们的梦，但风雨终究会给予我们答案。

所以，48 小时之后，下一款《隐龙传 影踪》又会在哪里呢？







一盘难求还是五十包邮？

国内游戏价格的涨与跌

虽说文化没有贵贱之分，但人类也无法做到绝对的博爱平等，将事物分成三六九等标上评分早已是各行各业的评判手段之一，现在可是一个实实在在的经济社会，没有钱可填不饱自己的肚子，作为“第九艺术”的电子游戏更是受到影响，毕竟游戏是用钱砸出来的。而身为消费者的玩家们，在为各自的喜爱的游戏从各个角度疯狂安利、吹捧、争论时，往往会忽视了最为关键的因素——价格。

首发 国内特殊的环境

国内的市场可谓说是全球最动荡的地区，不仅有国行稳扎稳打的曲线救国，香港地区还因其文化多样性的关系拥有中英日文三个版本的游戏发售权，PC 平台 Steam 的半价政策也不断给实体价格带来冲击，更别说主流销售渠道还是众所周知的某深水电商平台。以上不管哪一环节出现波动都会直接影响到实体光盘的销售价格。

就说还在两三年前，中文化尚未普及的时候，往往外语版的游戏会先一步以正常价格上架，这些游戏版本往往是港日或是港英，之后随着中文版的公开这些外语版游戏会迅速下跌百元不等，来为即将发售的港中让路，不少不太需要语言能力的游戏便能以更为低廉的价格售出。但随着首发中文版本的游戏越来越多，哪怕是中文版要更晚发布几个月，也已经无法购买到价格更为低廉的港英港日版游戏。倒不是说港版外语的游戏从此消失，更多是因为国内的销售商不会花同样的价格去进货铁定掉价的商品，其中包括一些比较冷门的日式游戏，反之《女神异闻录 5》这样热门并且中文发售日跨度比较大的游戏，港日版本依然存在。

虽说有中文是好事，但对于玩家们的腰包而言，不仅少了另一种低廉选择，对于那些中文仍然不同步的游戏，我们依然要掏出比平常游戏更贵的价格（代购运费）去购买美版日版。想想看，自己要花精力学习的外语，没有体验中文化的服务，还要多花钱，换做谁都觉得不乐意吧。

而除了供货商进货方式的改变，销售的互相竞争也造成了实体光盘的价格出现波动，其原因想必各位也能猜个大半，是来自于电商平台上自营店铺的行业竞争造成，比如前段时间的《女神异闻录 5》与《仁王》的大面积小幅度降价，目的都是为了对某个尚未加入其联盟的竞争者进行打压。

值崩 意料之中的惨剧

喜 +1 这个词语对每一位和某胖子接触过的玩家来说肯定都不陌生，但对于主机玩家来说这简直就是痴人说梦。但现在这恐怕要成为过去时了，五十包邮还是全新未拆封的情况已经出现在各大游戏店铺而非二手平台。以本世代的游戏为例，发售较久的游戏例如《高达破坏者》1 代售价平均为 30 元，近期的游戏例如《黑手党Ⅲ》售价平均则为 80 元，包含黑胶唱片的珍藏版甚至 300 元以内就可以入手，价格的大跳水想必令不少首发的玩家心头一阵绞疼。



在度过首发期后影响游戏价格的因素也有许多，例如索尼与微软的会员免费政策会迅速且大幅度影响游戏的售价，而育碧与 EA 之类厂商的长期高力度打折也会令价格很长时间保持在 7 折左右的水平（下次再首发育碧 EA 的游戏我就 XX）。但以上情况都不会造成值崩的局面，只是市场淘汰的必然结果，PSV 首发并且免费过的《神秘海域 黄金深渊》直到今天平均价格依然保持着 120 元的水准，真正能造成值崩的主要黑手其实还是厂商自己的问题。

物非所值

《无人深空》作为近年来游戏宣传上最大的骗局，不知俘获了多少向往太空的玩家们的心，然而最终得到的成品却令所有人伤透了心。其实该作抛开虚假宣传的问题，以 20 美元或是 30 美元的价格出售，还能算作一款不错的独立产品，然而拉不下身价的 Hello Games 却将其定价为 60 美元的 3A 游戏水平。一夜之间电商与首发玩家们传来哀嚎，《无人深空》一路跳水，最低时突破两位数价格，这也算是虚假宣传换来的恶果吧。不过随着游戏更新，评价的转变，现在价格已稳定在 150 元左右。

※本栏目文章仅代表作者个人观点。

王婆卖瓜

好的宣传是必要的手段，然而未必带来好的结果。《黑手党Ⅲ》预售时期的宣传可谓毫不余力，除了常规的宣传手段外更是时不时展现一下企业与游戏文化，争取更多人的视线，自然也少不了对于自己游戏的吹捧。但发售之后出现的一系列问题却活生生地将自己捧杀，巨大的落差感也使得游戏的价格一落千丈。或许当初按部就班的展开宣传，不把话说的太开，不至于落得现在这个地步，其游戏本身的素质还是对得起 60 美元这个价位。

除了以上两点厂商自己作死的情况外，其余的值崩倒没有什么太过意外的情况，都只不过是正常的市场调节所造成，卖不出去了自然就要降价。这些游戏一般以不太出彩的日式 RPG 和美式二线作品居多，例如平均 30 元的《限界凸骑 萌萌编年史》、80 元的《镜之边缘 催化剂》、150 元的《苍蓝革命之女武神》(中文)，还包括像《命运 邪神降临》《战国 BASARA 真田幸村传》这种内容不完整的游戏。



▲本期截稿时最便宜《限界凸骑 萌萌编年史》日文版居然出现了脱销，价格上涨了不少，也是一个有趣的现象。

而除去普通版的游戏外，豪华版也是值崩的重灾区（尤其是光荣的珍宝盒），例如《无夜之国》、《真·三国无双 英杰传》等作品的豪华版都在 300 元左右，不过其本体却没太过降价，只是附加的小玩意变得不值钱了。这其中也有一个例外，那就是发售不久，评价也不错的《最后的守护者》，本体价格仍然维持 200 元左右，但其包含手办与铁盒的豪华版却仅需 400 元。

升值
升华至藏品的娱乐

说了这么多游戏价格的贬值，那是不是一文不值便是实体游戏的终途？绝非如此，实体光盘的价值远比预料之中的恐怖，从娱乐商品开始慢慢展现出收藏价值，但这里提到的价值绝非厂商制定价格昂贵的豪华版，其中往往充斥着大量的廉价产品，结果只会像前文提到的那般值崩，毕竟具有价值的东西还是得游戏本身。

天价之魂

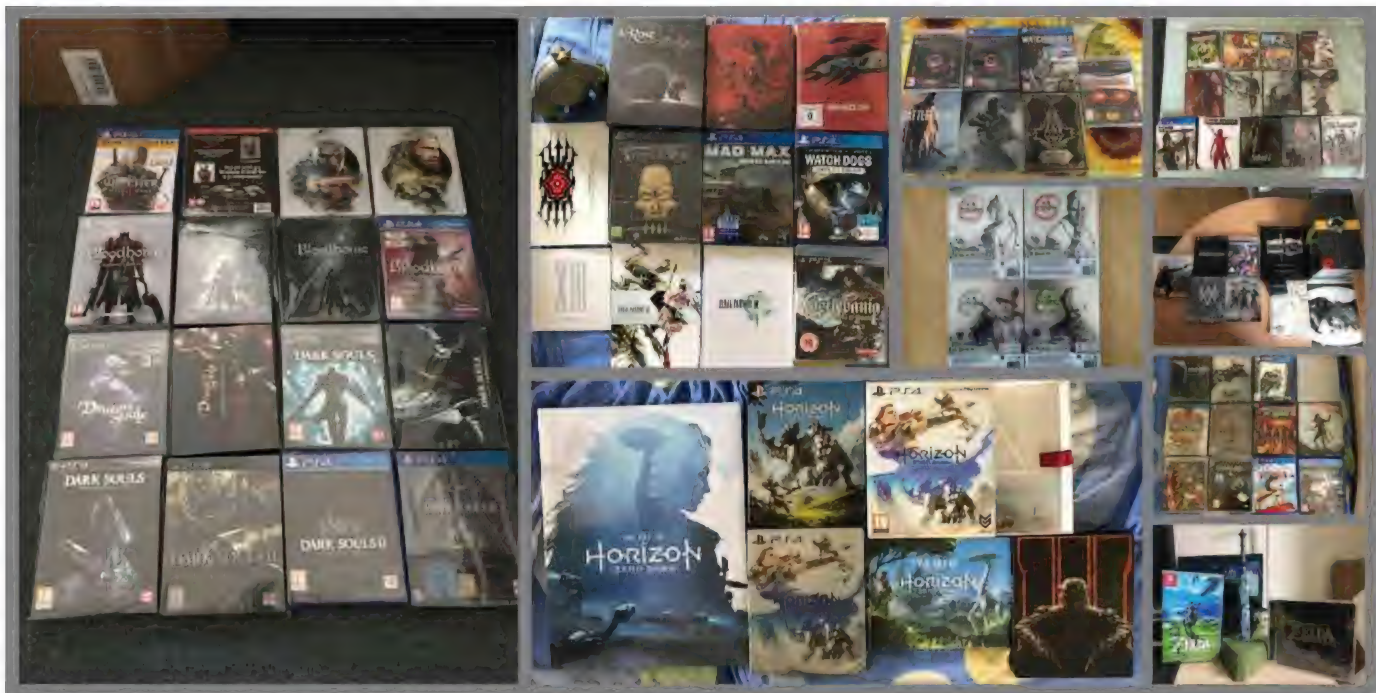
就拿 20016 年风靡世界的《黑暗之魂Ⅲ》来说，作为最初无人看好的“《魂》系列”，直到《血源诅咒》的惊艳问世与《魂Ⅲ》的最终曲才产生了现象级的影响力，并且该系列从《恶魔之魂》开始便拥有官方中文版本，那么最初的作品现在又是什么价格呢？二手价格从 300 到 1000 元不等，至于全新的更是有价无市。除此之外《黑暗之魂》的中文也是一盘难求，更别说在港服下架后整合了 DLC 的《黑暗之魂 受死版》的中文版，只能遇见千元求购，未曾看到有人出售，而该作品还拥有额外的德国限定铁盒，当年发售时约为 22 英镑，如今全新估计要 350 英镑才能买到。除去较远的两部作品外，甚至 PS4 平台的《黑暗之魂Ⅱ》由于低出货量也加入到天价的队伍中。

历时多年终于实现了自身价值的作品除了像“《魂》系列”外，还有近期借《尼尔 自动人形》热度疯涨一波的《龙背上的骑兵 3》与《尼尔》初代，两款游戏的二手价格都突破了 300 元，尤其是一度因恶评而变成白菜价格的《龙背 3》上涨也很厉害。

结语

不少新入坑玩家目光还是会锁定近期的热门游戏以及不久之后发售的各类 3A 级作品，对于风头过去或者缺乏宣传的作品就没有投入太多的关注。但随着游戏所蕴含的文化艺术深度逐渐加深，以及近来年厂商开始挖掘老 IP 的行为，不少冷门老游戏或许都会迎来像“《魂》系列”一样成为藏品的未来，而不思进取原地踏步的厂商也将为信息时代下电商经济的模式而付出惨痛的代价。

文：翼　编：六等星



▲来自驻英国人玩家crisding89的部分欧洲限定铁盒与豪华版游戏。

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★首先要向各位透露一个不幸的消息：游戏时光副主编、原 levelup 网站新闻官风间仁，于 6 月 10 号因胃癌离世。3 个月前他刚刚过完 38 岁生日，在这里我们祝英年早逝的他，一路走好！

★本期 E3 特刊的制作时间比过去要多那么一两天，因此各编也是卯足了劲，最终 E3 的内容占比例称得上是历年 E3 特刊之冠。不过这也使得我们不得不把一些原本做好的非 E3 内容留到下期。再加上下期杂志还会有《塞尔达传说 荒野之息》的 DLC 等新作，精彩程度可以说是超出想象！

★7 月的一件大事就是 ChinaJoy，索尼已经确定会在 7 月 26 日召开国行 PlayStation 的发布会，届时想必又有一大堆国行情报公开。今年我们将派出梦叶和余烬等编辑参加 ChinaJoy，同期杂志预计会是暑期特刊，详情将在今后的 UCG 上公开。

★和往年不一样的是，今年的暑假有不少值得一玩的游戏，《FF》和《DQ》都有新作在 7 月内推出。此外 UCG 商城也会推出大量精品，具体各位可以参见本期杂志的封底。暑假期间还会有各种福利活动，请各位多多关注 UCG 的官博和官方微信。



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

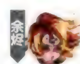
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998





Email M15012683682：上次余烬提到的新番《RE CREATORS》，去看了一下立马喜欢上了，来自不同世界拥有不同价值观的人物聚在一起，在魔法杀手与他人的对话中竟可以感受到这番的一定深度。但我仔细一想存在一些逻辑上的误区，如下：在这部番的世界里的番剧，无论是悬疑热血青春这类无一例外都是一样的画风，再转念一想这番里面的现实与这番里面的番剧的画风也是一样的，那么这番的“番剧”这种概念便化为了“电视剧”，那么穿越的人物究竟是演员，还是有着演员外表的角色呢？这么一想，《RE CREATOR》最吸引人的地方“各种番剧人物穿越”便不成立了。当然，我觉得这番很赞。



从番剧里面现实世界中的人对穿越过来角色的反应来看，应该是类似于三次元的人进行 COSPLAY，而且是看一眼就会觉得“啊，这个 Coser 就是那个番剧里面的角色”的那种还原程度。说实话，虽然《RE CREATORS》前几集出色的背景设定吸引了包括我在内的一大波粉丝，但目前更多的观众吐槽这部剧是《RE TALKERS》。到目前为止，这部剧推动剧情的方式多依靠角色间的对话，而并非是故事的发展。也许这也就是这种靠设定为卖点的番剧的通病，当设定都交代得差不多了，也就到了瓶颈期了。当然，由于这部番是半年番，所以目前还不能盖棺定论，期待之后会有惊人的展开吧！

编|辑|部
游戏风向标

桑塔 半精灵英雄 | 3 人



这人设真可爱……这发鞭攻击威力好强……这跳舞是什么鬼！！

——第一次看到桑塔在战斗中跳舞的北山杉受到了惊吓。

神臂斗士 | 4 人



已经无法打字了……

——和梦叶酣战了一整晚《神臂斗士》后的北山杉捂着疼痛的胳膊说道。

洞窟物语 + | 3 人



这游戏不仅能射爆，在射爆的同时居然还能上天！

——在使用机枪向地面喷射从而让角色浮空后，余烬大赞本作的枪械系统。

DLC 夏日课堂 艾莉森·斯诺 | 1 人



好好的美国大洋妞，和东瀛学生妹一个模组，能忍？

——严重怀疑制作组就是给小光换了个皮肤的纱迦留。



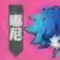
Email kirov：最近非常迷《尼尔 自动人形》，也很喜欢里面横尾太郎的剧情，所以看到《SINoALICE》后就自然下了下来想玩一玩，但是下好了却发现全是日文几乎看不懂，而在手机上我也无法使用翻译软件，想请问一下小编们是怎么解决的？



玩这个游戏的编辑基本上都会日语，所以看不懂这个问题该怎么解决嘛，一个字，那就是去学啊。这里可以教你一个曾经被网民们称为“塞式翻译法”的方法，就是你把里面的汉字全部挑出来然后串联成一个句子，某些场合准确率可以达到70%以上哦。



还是不要误人子弟吧，这种方法翻出来基本上都是牛头不对马嘴的，所以还是脚踏实地地学吧。



如果是系统不懂的话，可以记一下一些常见日语字符组合的意思，这样玩一个游戏是完全没问题的，毕竟我们小时候不懂外语也是这样玩游戏玩过来的嘛。

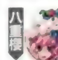
Email Annie：我是UCG十几年的老读者，本着对杂志的爱提些建议望采纳。最近几期杂志的文章引起了我的兴趣，但都没署名（or 我没发现），也没标明数据 or 资料出处。譬如419期的深度视界的古巴游戏业现状，除了标题正文就没别的了，对内容感兴趣的读者不易按图索骥去发掘文章以外的资讯，这也是从事数据处理相关职业的我感到费解的。



首先感谢这位读者多年来对我们的支持！一般来说，文章的前后都是会标注作者的名字的，深度视界的“业界热点”部分确实没有标注出作者鱼丸的名字，之后我们会注意并标出的。至于说文章的出处，由于一篇文章所查的资料可能来自各种地方，没办法说像写论文一样将出处全部标注出来，毕竟杂志的页数有限且还要有美观的排版。而关于文章中数据的出处，诸如销量这种一般我们也是会标注统计来源的。当然，文字工作者确实没有数据处理相关工作者对数据那么敏感，这也是我们在以后需要改进的！



Email 狂暴猫咪：本人其实一直对恐怖游戏感兴趣，对于《死印》这部作品的剧情当然也非常好奇。不过这游戏没有中文，目前很少人讨论，视频UP主们也不大愿意做这款游戏的视频。所以目前本人得到的剧情信息都是从YouTube这样的外国视频网站上得到的，虽然日文大部分看不懂，但大概的剧情已经了解到了：死印其实是怪异的诅咒，以正确方式净化怪异就能解除诅咒。不过本人看的最终章的剧情还是不太理解，早就知道人偶玛丽其实也是怪异了，但看不懂为什么最后玛丽突然黑化成裂口女（？）要杀主角。反正玛丽最后也被净化掉了，主角不知道为什么把变回人偶的玛丽留着。其实本人最开始还是对玛丽这个人形少女有点好感的，没想到居然是黑的……所以UCG的小编们能解释一下玛丽相关的剧情吗？另外，八老师好像也挺喜欢这个游戏的，不知道是否对玛丽这个角色有什么看法？



其实日本人一直都很喜欢拿人偶来说事情，玛丽这个名字就是取自日本都市传说中被主人抛弃后前来复仇的人偶少女，更不用提多次在恐怖电影中担任主角的人形了。在《死印》开篇我看到玛丽时就觉得制作组八成是要搞事情，结果确实也没脱离得了这个套路。至于剧情方面，我个人感觉制作组也没有对她做过多的设定，像人偶这种有着人类外貌却无灵魂的存在，是很容易被一些邪恶寄生的。但人偶本身并没有错，所以最后玛丽问我是不是很怕她时，我选择了沉默。只能说我对她是同情大于憎恨吧，毕竟植入她心中的就只有恨意啊……



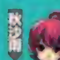
Email 1055900198：这场E3游戏盛宴有不少值得期待的游戏，当然我们需要UCG的大佬们为我们陈述啦！上本E3专刊貌似没有对Xbox One专区和PS4专区进行细分类，如果能细化到游戏类型分类，那读者们看的就更舒服了。还希望在E3现场的小编们能多拍些照片，让我们饱饱眼福（滑稽）。如果小编不问的话，我差点就被E3冲昏了头脑，都忘了6月的佳游了，我个人比较看重国产的《will 美好世界》吧，毕竟上了国际舞台，而且成了独立游戏的黑马，是值得去多关注一下的。还有一个就是《神臂斗士》了，光是看了一下试玩就感觉热血澎湃了，但由于没有NS，也只是饱个眼福了。虽然我入主机坑才一年，但是UCG陪我度过的这一年非常充实且开心。UCG教会了我很多东西，现在看以前那个只喜欢玩游戏，但实际上对游戏一无所知的自己真是太年轻了。感谢UCG为我们带来的这些。



作为被很多人误解的游戏产业绝不仅仅是休闲娱乐的代名词，游戏也拥有自己的故事，自己的历史。这位读者能将其看作是一种爱好而非消遣，必能发现一块更加神奇的世界。在下也正是因为游戏总是能够超脱出我的想法而因此爱上游戏，并从事这份工作。喜欢游戏，与喜欢大海天空，喜欢花草树木无异，同样是一件令人幸福的事情。



Email 李吃鱼 zZ：在之前看到关于PSV那篇文章的时候，其实我内心还是有一点小触动的，毕竟这也算是我第二台掌机，当时PSV2000刚出，然后看到有《高达破坏者》这样吸引人的游戏，二话不说就把自己的小金库搬空了带了回家（虽然有一部分内肚比较痛）。玩得不亦乐乎，现在也依然在玩《讨鬼传2》，虽然有点卡（远目）。总之还是比较期待索尼接下来会不会发布新的掌机吧，毕竟像我这样挺喜欢掌机可以随手就玩但是看不懂外语的玩家还是只能靠索尼活下来QWQ。



我现在也依然在玩着PSV……上的乙女游戏。



还是有不少游戏厂商在PSV上出游戏的，例如日本一啊，话说我给各位读者们推荐一部非常适合在夏天玩的游戏——《夜回》，在今年还有它的续作《深夜回》。（doge脸）



对啊，主角小萝莉可爱极了（doge脸）



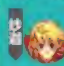
Email 许宁康：我是不久前才知道UCG，一遇见就爱上了，也许这就是一见钟情吧，所以立马订了一年的UCG，我发这封邮件的原因不仅想表达我对UCG的热爱主要是想问一个纠结好久的问题，前不久发售的满分大作《塞尔达传说 荒野之息》让我沉迷，为了更好地玩这个佳作我购买阅读了UCG所有的攻略以及评测，但是没有发现《荒野之息》与前作关系介绍的相关文章，难道说《荒野之息》和前作都是相互独立的？如果有联系的话能否简单介绍一下呢？毕竟这样的佳作还是值得去挖掘一下的。



“《塞尔达传说》系列”的作品虽然拥有共同的世界观，但每一作之间没有直接的联系，只能通过官方设定以及FANS的自行挖掘才能找到关联。而且这些作品在世界线上的顺序，并不是按照发售时间来排列的。基本上系列的故事可以细分为3条时间线，少年林克线、青年林克线和林克败北线，《荒野之息》具有3条时间线的特征，究竟是个什么地位，还要等官方来证实。



Email 超人：以往很多期都会把上半年的游戏和秘技做盘点，个人非常喜欢这些栏目。另外还有一些介绍暑期打机的注意点，比如如何健康的度过暑假，这些都很实用，希望可以继续刊登。P.S. 我也想再放一次暑假啊，TOT。



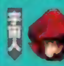
这几个栏目都是每一年暑期特刊的定番，因此不必担心，肯定会一如往常地办下去的。



上半年的游戏阵容不俗，相信今年的暑期特刊一定会帮大家更好地查缺补漏。虽然不能再放暑假了，不过放假的心情和感受一定要有！



Email 退坑保肝型炎焰君：看了下发售表，六月最关注的竟然是《闪乱神乐》！之前日服 PSV 会免过《闪乱 EV》，一路白金下来竟然觉得异常的爽快，之前还以为是个纯卖肉的游戏呢，这次 PS4 的《桃射沙滩》也小小的期待一下，不过，大概是个小众游戏吧。不得不说最近港服的会免真是超级良心，然后各种促销也让我续期到了不知道哪一年，倒是希望 UCG 能用一点点版面来介绍一下每个月各个服务器的会免游戏，比如说如果一款游戏 UCG 打过分的话，打了多少分，这个游戏哪个小编玩过的话可以写一点小感想啦，港日欧美合起来大概也就占用个一页吧，就当是回顾老游戏啦。



所以说，卖不卖肉跟好不好玩之间完全没有什么关联的啊！卖肉的游戏肯定不好玩那是偏见！而且小众游戏其实也有很多佳作的，玩腻了大作的时候去玩一下小众作品，往往有意外的惊喜哦。



每个月的会免游戏如果有佳作或者以前没做过攻略的游戏的话，我们一般会在"成就奖杯堂"制作成就奖杯攻略。至于介绍，因为杂志的时效性比较差，所以经常会出现，下一次会免是什么还不清楚但介绍了这次会免的游戏之后，书来到读者手上就已经过期的情况。不过这个建议以后我们改版的时候也会考虑一下的，谢谢您的建议。



Email 张易雄：关于《伊苏 8》和《闪轨Ⅲ》专辑的建议，个人觉得，由于 Falcom 早些年在国内积极推行国行简中 PC 版"《轨迹》系列"和"《伊苏》系列"的缘故，"《伊苏》系列"的人气不好说，至少"《轨迹》系列"，在大陆的人气绝对是要比《女神异闻录》高的，甚至"《轨迹》系列"的人气在大陆搞不好比《最终幻想》和《勇者斗恶龙》还要高。而《伊苏》的人气至少和《女神异闻录》也是相当的。所以出《闪轨Ⅲ》和《伊苏 8》的专辑应该是有市场的。但是由于考虑到这次《女神异闻录》专辑是因为《P5》大成功而不是"《P》系列"人气有多高的缘故（同理，《尼尔》专辑也是因为《自动人形》人气高，而不是《尼尔》历代都很受欢迎），所以估计《闪轨Ⅲ》的专辑还要看《闪轨Ⅲ》的表现如何了，《伊苏 8》评价还是挺高的。



之前在读编往来里提到过了，制作"《轨迹》系列"专辑的难度在于编辑部里对这个系列所有作品熟知的小编有限，有些止步于《空轨》三部曲，有些只玩了"克洛斯贝尔篇"，有些虽然玩过之前的作品但是现在有印象的只剩下"《闪轨》系列"，想要制作这个专辑的话所需要的准备工作也许会比较花时间，当然，慢工也能做出细活，如果编辑部里几个常玩 RPG 的小编们有此意向的话我们说不定就能做出这么一本书来。《伊苏》专辑就比《轨迹》专辑要棘手一些，"《轨迹》系列"是诞生在 00 年代之后，对其略知一二的玩家以及相关书籍会比较多。而"《伊苏》系列"出现于 90 年代，虽然初代作和第二部作品在经过不断的移植和重制之后还有不少玩家记住，但是第三部至第五部的剧情对于现在的玩家来说还很陌生，所能收集到的资料也比较有限，制作难度相比起《轨迹》来说就更大了。不过如果读者们的呼声大的话我们也可以考虑推出这些专辑，毕竟最近 Falcom 在主机平台还是很活跃的，无论是复刻的《伊苏 起源》、PS4 加强版《伊苏 8》还是下半年的《闪之轨迹Ⅲ》这些传统的日式 IP 都比较吸引眼球。

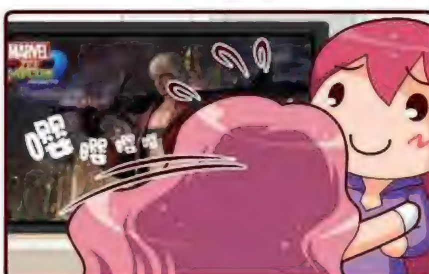
一口毒奶

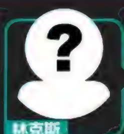
插图：西瓜树











视频关键帧

主持人：林克斯

大家好，我是非编林克斯，2017 年的 E3 刚刚过去不久，在本期杂志上相信也能看到不少关于本届 E3 的报道吧。林克斯我也对本届 E3 有所关注，也自己总结一下本届 E3 的一些期待和心动地方吧。

1. 索尼发布会。本届索尼的发布会对我来讲实在是非常炫目，整个发布会都展现出了索尼旗下强大的影视能力（毕竟旗下有电影集团嘛），开场时的银沙效果，《往日不再》里现场倒挂的僵尸，《怪物猎人 世界》公布时现场的炫目烟花，都充满了噱头。索尼发布会的内容到底怎样暂且不先评价，炫目的现场效果相信能让不少参加的媒体们和看直播的观众们感受到索尼的用心吧。

2.《蜘蛛侠》。索尼发布会最后的《蜘蛛侠》应该是我在索尼发布会中最感兴趣的一款游戏了。虽然我本人不是一个标准的美漫迷，但是《蜘蛛侠》的完成度之高相信令不少玩家感到惊喜。

大片一般的过场和 QTE 让人感到非常爽快，类似于《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列的战斗系统也让战斗的逼格和操作性上有了保障。短短的试玩已经让我有了入坑的冲动，不得不说这段十几分钟的试玩还真是十分成功呀。

3.《德军总部Ⅱ 新巨人》。前一代的"德军总部"不仅宣告了一个古老系列的复活，也掀起了"旧学院派"FPS 的复兴浪潮。在 B 社发布会上，游戏发布前的那些复古短片已经让人感受到发布会的用心，而实际宣传片中的惊喜也不断！前作主角竟然扛过核爆后不死，果然是小强一般的男人啊！而战斗场面也是更加让人血脉膨胀！断肢，双枪，重火力！真是让玩家肾上腺素暴涨啊！

好了，E3 2017，对我来说还是很好很强大的！下半年，让我们一起期待游戏大作的洗礼吧！

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

石家庄第七届暑期天下聚会
乱斗嘉年华 一同欢乐斗

聚会名称 石家庄第七届暑期天下聚会
预计规模 40 人
时　　间 2017年7月16日 星期日（暂定）早 7：00～晚 20：00
地　　点 孙莲龙东玩吧（石家庄市水源街铁路 32 宿舍 24 栋三单元 602）
报名费用 每人 30 元（报名费包含部分奖品纪念品以及制作海报小广告费用。另外，报名限量赠送礼品一份）
QQ 报名 907059054（加入者请注明：天下聚会）
Q Q 群 124562378（加入者请注明：天下聚会）
手机报名 13633119621
联 系 人 陈老莲

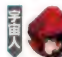
比赛项目单

上半场：单打独斗类
1. 女神异闻录4 午夜竞技场 究极无敌背桥摔（PS3）
2. Nitro+ 爆破者 少女们的无尽战斗（PS4）
3. 东方计划 幻想轮舞曲（PS4）
4. 宝可梦铁拳（WiiU）
5. 格斗之王 XIV（PS4）
6. 能量宝石（DC）
7. 漫画英雄 VS CAPCOM 2（DC）
8. 实况足球 2017（PS4）

下半场：多人乱斗类
9. 马里奥赛车 8（WiiU）
10. 任天堂全明星大乱斗 WiiU（WiiU）
10-13. 任天堂大陆（三款小游戏）（WiiU）
14. 再生侠（DC）
15. PS 全明星大乱斗（PS3）
16. 能量宝石 2（DC）

注：具体项目以聚会当天为准


Email LevelYellow：小时候就一直想去 TGS 了，现在工作了有点闲钱想去日本东京看下 TGS，但在网上见不到售卖 TGS 门票的地方，问一下我该在哪里买 TGS 门票？另外东京附近除了秋叶原、涩谷外，还有没有什么推荐的地方可以玩一下的？



TGS 门票可以直接到现场购买的，查了一下门票是 1200 日元，如果媒体日要进场的话可能会贵很多。东京可以去玩的地方很多，比如近的有浅草寺、雷门、晴空塔等，远一点的可以去江之岛、箱根等等，这个就视乎你打算过去待多少天了。


Email 18069298786：想好奇一下各位小编有没有看过广○局十大全网封禁的动漫《Another》，尤其是看到第一个领便当的班长的死法（楼梯上摔倒然后被雨伞尖戳死）后有没有一段时间内不敢用长柄伞的感觉。



我还是挺喜欢这部动画的，虽然剧情上有点故弄玄虚的嫌疑，不太经得起细细推敲，不过在悬疑和恐怖氛围的处理上还是很到位的。雨伞那段剧情的确是全篇第一个比较有冲击性的展开，留下点"心里阴影"也是可以理解的。



老实说这种死法其实我也曾多少脑补，还有各种奇葩的死法，比如吃烧烤时被竹签插死（不是）。不过实际上这种操作还是蛮难实现的，需要很多偶然成分汇聚到一起。所以嘛，最多也就只能想想，实际操作就不要考虑了，嗯。


Email 战术核爆：虽然早有耳闻育碧要和任天堂合作推出《疯兔马里奥》，但在 E3 上亲眼看到《马里奥 + 疯兔 王国之战》时还是不禁为其惊人的想象力而折服。更为令我感动的是，这个游戏的创意总监原本就是宫本茂的超级粉丝，可以说正是宫本茂促使他走上了游戏业界，又是他促成了疯兔与马里奥的合作。能够坚定不移地追寻着自己的梦想，并能够让梦想化为现实，这大概是一名游戏玩家所能经历的最幸福的体验了吧？



其实不光是游戏，无论是什么梦想，只要经过努力并将其化成现实，这段经历都是非常幸福的。不过育碧米兰的创意总监 Davide Soliani 这次的确是给全世界玩家留下了一段佳话。能为一个梦想坚持 15 年已经不容易了，最后能将其实现就更不容易了。

本期奖品



大奖：《盗贼之海》眼罩1 个
《盗贼之海》徽章1 枚　《盗贼之海》袖套1 个

问卷调查

1. 在 7 月的众多游戏中，你希望 UCG 重点介绍哪几款？
2. 本届 E3 展上公布的游戏中，你最期待的 3 款游戏分别是？（请附上理由）

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 7 月 20 日，以发件日为准。

416 期奖品

PS4 日文版《秋叶原之击》1 张

冰之天使	sonyc_379833890@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

暗健杀	65284926@qq.com
王川	156353395@qq.com
沉默如谜语	1171445906@qq.com
追追追追	731256689@qq.com
超人	383714318@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

八重樱



★上期杂志截稿后我回了趟老家。作为一个天津人，回老家必须要做的两件事就是：吃煎饼果子和吃锅巴菜（没错，我是个无可救药的吃货）。然后发现了一个奇怪的现象，如果吃不到的话我就特别想念这两道早餐，但吃到后就会觉得"哎呀也就那么回事不算特别好吃"，但吃完后过了半天我又会回到"好想吃煎饼果子 or 锅巴菜"的状态，以此往复。emmmm 这算是"距离产生美"的一种体现吗？

☆可能已经有不少读者知道我们 UCG 和 VG 的一位老同志因为癌症过世的消息了。这件事给我的触动非常大，我们总说身体是革命的本钱，但可能有时候真的由不得自己。人生只有这一次，如果无法选择结束的方式，至少也要让自己不要留下太多的遗憾吧。

本期个人签名
open the door，close our eye，we are the dreamers～

稿饭



每年一度 E3，跑去半个地球之外，时差这种东西也算是变成我的老朋友了，每回都得打交道，不知不觉就 5 年了。去年因为去了两趟美国（一次 E3，一次新奥尔良），感觉时差反应还算是比较严重，今年又是前脚截稿后脚跑去 E3，我已经作好了自己写完 E3 特刊稿子就失去意识的觉悟。（笑）

没想到真的从 E3 回来了，虽然时差还是有，头两天也是睡觉周期各种紊乱，但过了三四天之后，感觉反倒是勉强回归正轨了，还过上了自己从来没坚持过的晚上 9 点早早上床，早上 4 点睁眼醒来做做家务，6 点出门吃顿早餐然后精神抖擞上班的超健康生活。虽然我为此想出了一堆理由，例如这次 E3 周期比较长，没那么赶，回国后工作强度没那么高，E3 期间饮食中西结合比较容易适应 BALABALA……但千言万语总结起来其实也就一句话：习惯了。所以这次 E3 特刊截稿后再歇歇，我应该又是一条好汉了——老编你说什么？既然这样明年 E3 还是我去？哎呀我跟你说刚才我都是装的，咱时差反应强烈得要死，都快吐了！别让我再去 E3 和几万个媒体记者还有观众挤试玩了！（手动吐血）（手动假死）



本期个人签名
我记得自己去E3的时候没买这杯子啊，怎么跑到我桌面上了！！？？（详情看配图）

宇宙人



☆ 3DS 的《MH》其实我有好几作都没有玩，主要是因为以前几千个小时下来这个套路已经玩腻了，与其说是"狩猎"，不如是去打 BOSS 差不多。所以原本觉得，"《MH》系列"下一作如果要出在 NS 上的话，我就看看到底有多大的变化决定回不回去玩玩，结果今年 E3 居然公布了《MHW》很好不用想了 这才叫"狩猎"，走起！

☆自从开始玩《死亡爱丽丝》之后我的作息习惯变得规律了，因为这个游戏每天在早上 6 点半会有半个小时的狗粮本时间，所以为了赶上这个时间，我每天都准时在 12 点半打完狗粮本之后睡觉，然后早起。最初第一天完全听不到闹钟，第二天醒来睡着了，到第三天迟了 15 分钟终于能醒来了，真是一个艰辛的过程。然而很可惜的是，自从我游戏里的战力到了瓶颈（毕竟不愿意课金），不再需要这么拼狗粮本，甚至不太想玩这个游戏之后，这个习惯就随之而消失了……所以说，好好地多睡十分钟不好么。

本期个人签名
台风也是广东特产之一。

梦叶



@本届 E3 最让我惊叹的新作应该是 EA 的《圣歌》，酷炫的装甲对于我这种机甲控可以说是秒杀，希望影像中所表现出的飞行和潜泳不止是一种赶路方式，过程中如果能加入一定的战斗要素就再好不过了，而且如此开放的立体空间，对场景设计合理性的把控可是很有难度的，希望 EA 届时能交上一份令人满意的答卷。

@本届 E3 最让我感动的无疑是《汪达与巨像》重制版的公布了，这款作品就算放在当下依然是显得那么独一无二，我现在依然记得第一次攀上大鸟翅膀时的那种震撼感，还有那令人"不忍放手"的结局……虽然知道是奢求，但还是希望能加入一点新要素吧～嘿嘿嘿。

本期个人签名
2018年……相当可怕啊！

胜负师



●一个月前 GOUKI 对我说，你哪天去上海的话去看一下老赵（游戏时光副主编）吧，他可能就剩几个月了。震惊之余，看到一张可能体重不足他从前一半的照片时，泪腺就有点儿绷不住了。很难想像这是我印象中那个魁梧的肌肉男，那个曾和我一起疯玩儿《铁拳》的"风间仁"。没想到这次 E3 刚开始时，他就走了，终究还是没能见上最后一面。人到了"不惑之年"意味着越来越多的告别，我的爷爷和姑父几年前皆因癌症去世，但他们毕竟是长辈。同辈人中正值壮年却第一个与我们告别的老赵，让人格外惋惜。人生无常，珍重，珍惜……

●从 2005 年开始喜欢上《战神》的玩家，多半都已经成家生娃，父亲这个角色即便是在太平盛世也不那么好扮演，需要一直学习和成长，更别说是要面对重重艰险了。《暴雨》的伊森，《最后生还者》的乔尔，好像德雷克也能算，索尼的游戏里似乎出了不少好父亲，下一个应该是奎爷了吧……补祝所有已为人父的玩家们父亲节快乐！

本期个人签名
希望身处病房的爸爸早日康复！

果汁



到了雨季后广东那种又湿又闷热的讨厌感觉再度袭来。近日大雨不断，鞋子每天都被淋湿，衣服也很难干，真让人烦恼不已。在写下这篇寄语的时候天已经放晴了，心情爽快不少。其实我并不讨厌雨天，只是涉及到家常方面、比如衣服不干的问题才是真正的影响情绪。

《小魔女学园》终于迎来完结的时刻，以前对它嫌这嫌那，怒其不争，但总体来说还是追得蛮快活的，毕竟有着自己喜欢的角色。接下来期待游戏版了，虽然对游戏性不抱期待，但毕竟算是个大型资料设定集，对于粉丝来说还是很有价值的。

本期个人签名
雨过天晴。

六等星



┣在下心中次世代惟一的满分神作《邪恶深处》终于在本次 E3 上公布了续作，也蹭着这个劲头将曾经还没白金的初代拿出来游玩。或许是太久没玩更新了许多补丁的缘故，21 :9 的画面变成 16 :9 后各种不习惯，人物不仅没有在屏幕中间，还不能左右切换人物位置，顺带不知道是不是自己的 PS4 寿命将尽，帧数令人感动。看来是时候换个 PS4 Pro 了。

┣也忘记从哪听来本次 E3 里 Capcom 将公布 3 款游戏，除了《漫威英雄对 Capcom》新作外《MHW》的确是把我吓了一跳，然而第三款作品直到现在也没有公布。展前曾对 Capcom 的空闲制作人进行了分析，得出结论十有八九肯定是《鬼泣》的新作，然而结果只等来了长着杰克脸的但丁，以及电影中客串扮演里昂的但丁。

本期个人签名
emmmmm

马修



从 VG 同事处得知老同事兼老乡的老赵（风间仁）去世的消息，心情半天没能平复下来。就是写小编寄语时也翻来覆去地把几句感慨写了又删。最后想想，还是祝老赵在那边一如既往地洒脱开朗吧。

进入六月便又到了糟心的连雨季节，不仅每次都连下好几天，还常常大到撑伞都无解……期盼这破天气早点过去吧。

每年 E3 都会被吊胃口，今年也不例外。不过期待的游戏越多，意味着未来开的坑也会越多。认了。

越学习眼界越开阔，这种感觉最近又强烈起来了。

本期个人签名
雨季之感：谁拿了我的伞？我拿的又是谁的伞？

水无月



※婚假旅游期间正逢 E3，各大发布会自然还是要关注的。最期待的作品当然是《怪物猎人 世界》，这几乎就是我心中理想的《怪物猎人》形态啊！可是说好的《血源诅咒 2》呢……话说在杭州旅游期间撞上连日暴雨，衰……不过趁着最后一天放晴还是游了一次西湖，至少没有枉来一次杭州。

※期待已久的《军师联盟》终于开播，话说国内的三国题材影视作品不少，但以司马懿为主人公的作品好像还真是第一次见。说起来我对于和伟的印象还全是新三国里那个腹黑的刘皇叔，现在再看《军师联盟》里他扮演的曹操也是别有一番风味。

本期个人签名
祈愿国乒一切顺利。

哪尼



◆今年的 E3 格外无感，因为感兴趣的作品大多都没有准确的发售日期，“画饼”实在难以“充饥”。如今玩游戏的时间越来越少，还欠着一屁股没通关的“债”，因此就算宣传片再怎么好看，没法很快玩上就是白搭。以前上学的时候，有大把的时间可供挥霍但可选的游戏却不多，因此对于一款作品“期待的过程”，某种程度上也是一种享受——每天刷刷网站翻翻杂志，为每次透露的一点新情报而兴奋不已。然而时过境迁，这种纯粹喜爱着游戏的时光已经不在了。

◆眼看《DJMAX 致敬》就要发售了（有小道消息说可能又要延期？），于是把 PC 上的《DJMAX Trilogy》翻出来练练手，并且特意接上 PS4 手柄。不过一个严峻的事实是，我已经完全无法适应手柄操作了，但愿到时候官方能配套发售专属控制器吧……

本期个人签名
所有不带发售日的画饼都是耍流氓。

三味线



◆本届 E3 最让我感慨的并非是游戏阵容如何如何，而是再也难寻掌机方面的消息。无论是 PSV 还是 3DS，都仿佛在逐渐离我们远去。而我们还来不及缅怀，新时代的绚烂色彩就已经占领了我们的视界。

◆第一次看到了《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》的宣传影像，第一次得知 NS 版《宝可梦》新作正在开发，这两份喜悦交织在一起，又给我带来了许许多多的喜悦……白学家先别动手！等我先玩爆这两部作品！

◆老表从日本给我带回了一本最新期的《周刊少年 Jump》，厚厚的 500 页，拿在手中的确很有一种满足感。不过由于书本所用的似乎是再生纸，内页摸起来十分粗糙，印刷效果也不是很好，黑色部分有很明显的颗粒感，并且看起来不够清晰，与漫画单行本的阅读体验略有差距。

本期个人签名
E3的激情过后，感觉身体被掏空。

秋沙雨



☆今年 E3 也没有任何《传说》的痕迹，好吧这是情理之中，尽管如此还是想把负责“《传说》系列”情报宣传的部门按在地上摩擦。（似乎感到了身旁八老师的怨念视线）

★我有个在通关游戏之后会空出一段时间不去碰这个游戏的习惯，隔一段时间后才会再次玩这个游戏，期间也有玩其他的游戏。我把这段时间称之为消化期，在玩完游戏（尤其是 RPG）之后需要给自己时间来消化游戏剧情的信息量，时间长短也没有什么规律，有的是一两个月，有的长达一两年。不记得自己是从什么时候开始有这个习惯的，但这个习惯的养成至少是和我爹分不开，当年和我爹通电话听他说这些大道理的时候自己不觉得自己能听得进太多的东西，现在看来影响还是潜移默化的，虽然目前为止的人生里他已经有一半以上的时间没有陪在我身边，不过我爹在我思想建设方向上还是有不小的影响。做这期杂志的时候正好碰上父亲节，希望他在国外一切安好。

本期个人签名
保重身体。



▲今年的 E3 又·没·有《最终幻想Ⅶ 重制版》的任何消息！说好的花一年时间去做预告片的场景呢？今年可是"《最终幻想》系列"三十周年！SE 你以为你出个《FF14》4.0 和《FF12》重制版我就会满意吗？还真当我们这些粉丝好骗啊！

▲最近在用模拟器玩《FF12》。记得在刚公布《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》时有人说和模拟器高清渲染下的画面差不多，但这次使用模拟器开最高画质后却发现只有 3D 模型是高清的，场景中的贴图以及 UI 字体依然是一片糊。并且，由于 PS2 机能的限制，《FF12》中是有着魔法卡队列的情况的，简单来说就是同一时间只会出现一个大型魔法。而通过这次重制版的预告片来看，魔法卡队列的情况将不再存在。所以，这次的《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》我应该还是会买两份的吧！

本期个人签名
SE你赢了！



★玩了几次《高达 BS》的体验会，逐渐熟悉了本世代的手感，不过主菜单界面让人有点担心，实在是太过单调不怎么好看啊。

★才想起来《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的特典梦幻忘记领了，于是在 3DS 买了 VC《精灵宝可梦 皮卡丘》，妄想用 BUG 搞一个梦幻给自己，没想到 BUG 抓的梦幻无法通过虚拟传送的验证，真是佩服老任，在完美移植的同时还有防止老 BUG 的手段。（然而最终我还是得逞了）

★《游戏王 VRAINS》目前播的几集大致属于拖节奏的范畴，不过剧情和人设总的来说都还不错，决斗也比上一部好得多（上一部叫啥来着……），最后大赞的要数 OP 和 ED，曲风听着感觉回到了 2004 年看《洛克人 EXE》动画的时候，心里不断地流出泪水……

本期个人签名
我现在除了想看《游戏王VRAINS》下一集外什么都不想做。



◆NS 版的《怪物猎人 ××》才公布不久，想不到 E3 又放出了《怪物猎人 世界》这个大招，一直幻想的开放地图狩猎终于要实现，希望不会被怪物追着满地图跑（笑）。

◆楼下商铺因为大楼拆迁关得七七八八，其中包括平时吃饭的地方，外出的吃饭问题变得难上加难。没办法之下只好过了一阵外卖生活，也因为这样一直坐在办公室不下楼走动，肚子的肉又多了一圈……

◆今年 AKB 总选举真是一波三折，首先因为暴雨问题演唱会部分被取消，然后因为找不到代替的场馆只能用小场子无观众开票，最后还有相信大家都已经早有耳闻的"008 要结婚了"事件，流量真是爆炸，当然并不想要这样的流量……

本期个人签名
持续下了半个月雨，感觉人都要发霉了



·现在一玩《铁拳 7》，就会想到刚刚离开的老赵。老赵也就是风间仁，以前 levelup 的新闻官，现在游戏时光的副主编。他曾经和我在一间办公室里共事多年《铁拳》是我俩为数众多的共同爱好之一。老赵虽然取了个风间仁的笔名，但实际上《铁拳》里用得最好的却是洛。我和胜负师两人都不怕他的风间仁，反倒是经常会被他的洛打得苦不堪言。在一片诸如"这角色太赖了"的抱怨声中，老赵的洛越发用得炉火纯青，用手柄进龙构都不带失误的。年初老赵的病情一度好转，当时还想着《铁拳 7》出了又能再战几把，没想到这个愿望已经不能实现了。

本期个人签名
老赵，一路走好！



◎E3 公布的《邪恶深处 2》是我今年最期待的游戏，而且 10 月就能玩到、不画饼，实在好评。另外《皇牌空战 7》和《龙珠 Z 战士》都属于必入的作品，《火纹无双》确定发售日后，NS 的购买也要提上日程。

◎截稿前在斗鱼直播间连播了 3 天《邪恶深处》。由于本作在国内的直播界非常火，很多人气主播都做过全程，因此我在播之前研究了很多关卡细节和技巧型打法，连续几天都是准备到凌晨 3、4 点。虽然实际直播的过程中还是失误频频，但看到有弹幕惊叹"原来这里还能这样玩"，就觉得值了。

◎不论游戏是一线 3A 级大作还是二三线小品，不论在线观众数量是 2 万还是 2 千，我在写文、直播准备期间投入的精力都是不会有区别的。个人始终认为对于内容创作者而言，"功利主义"是大忌。

本期个人签名
活着，有期待的游戏，写想写的文章……

三日月

没有《刺客信条 起源》、《德军总部 2 新巨人》和《孤岛惊魂 5》玩我要死了。

临近七月，四月新番也完结得差不多了。纵观所有四月新番，个人觉得最好看的是《怪怪守护神》和《恋爱暴君》。前者虽然不算什么很新的漫画，但在正经剧情和服务观众上平衡得相当不错，是时候考虑入个单行本了。

世界最远狙击距离的纪录被加拿大特种部队 JTF2 的一个士兵打破了，他用 TAC-50 击中了一个 3450 米远的目标，这个记录比第二名的 2475 米远了不是一丁点。3450 米是个什么概念呢？就是子弹要飞个 10 秒才能"到达"目标。这都能打中已经不能单纯说狙击手技术高超了，只能说一句：缘，妙不可言。

本期个人签名
未解之谜：无论你在STEAM夏季特卖买了多少游戏，下一年特卖到来时你还是会再买一堆游戏。



本期个人签名
用脚开车也能那么快。

●系列第三部 CG 电影《生化危机 复仇》，槽点实在是多得让人吐不过来。尤其是 BOSS 跟当初 PV 时的霸气比起来，实在是雷声大雨点小。个人觉得里昂用脚开车那段是最风骚的，整个观影过程都充满了欢声笑语。嗯，是一部很欢乐的电影（笑）。

●最近在玩 PS4 版的《伊苏Ⅷ》。当时 PSV 版就已经很满足了，没想到这次的"完全体"还能带来惊喜。稳定的帧数也让战斗更为顺畅，瞬闪瞬防不要太爽，强烈推荐。

尼尔 终极档案

超值双特典

1 尼尔主题金属收纳盒





2 说明书式攻略别册



带你领略《尼尔》的真正魅力

大16开216页+DVD光盘

● 《尼尔 伪装者/完全形态》

附带了完整的剧情解说的流程攻略，了解人与魔物的内心世界
详尽的角色介绍揭露更多玩家所不知道的"黑历史"
精确的年表展示世界发展的全貌与故事的最终结局

● 《尼尔 自动人形》

详尽的流程攻略，完整的结局路线
所有武器的入手方法，所有支线的攻略手段
17张地图完整收录在别册之中，协助玩家的游戏之路

● 更多的精彩内容

收录《尼尔》初代与《龙背上的骑兵》系列所有武器故事
制作人特企带领玩家认识《尼尔》的诞生之路
两部游戏的短篇小说收录其中
朗读剧与横尾太郎50问揭示《自动人形》背后的故事

定价 78元 包邮



淘宝端扫码购买

已上市，火热销售中

女神异闻录 灵魂全书





赠P5主题金属收纳盒

20周年纪念特辑

作品年表、系列回顾、深度特稿、衍生游戏、周边巡礼……

《P5》中文版完全攻略

角色分析、系统详解、迷宫指南、恶魔全书、深入解读……

让普通版游戏秒变「铁盒收藏版」！

定价 78元 包邮



淘宝端扫码购买

已上市，火热销售中

双平台全球销量超过1000万

百余家媒体平均打分高达95%

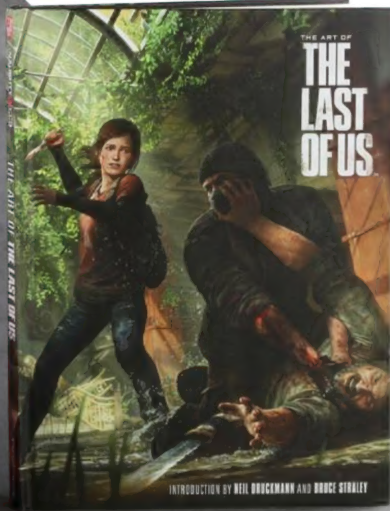
一年内狂揽249项游戏大奖

「最后生还者」官方设定资料集

THE LAST OF US

赠独家特典





正8开 硬壳精装设定集
顽皮狗 NAUGHTY DOG
官方授权中文定制版

定价 96元

特价 88元 包邮

现已重磅来袭



淘宝端扫码购买

下期

游戏机实用技术422期

重点游戏

塞尔达传说 荒野之息 试炼之霸者

高达VS ｜ 神明战争 跨越时空



读游戏

古舟子咏——《RiME》剧情解析

特别企划

走不出的怪圈——独立游戏面临的困境